

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 52 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

Micromanía

INCLUYE CD-ROM

650 PTAS/3,91€

AHORA CON MÁS INFORMACIÓN Y NUEVO DISEÑO

Nueva Sección

Zona Online

¡¡Conéctate a la diversión!!

REPORTAJE

Sierra & Blizzard



PATAS ARRIBA

Warhammer 40000 Chaos Gate

Todas las claves para aniquilar al enemigo

AVANCE

Shadowman

El lado oscuro de Acclaim

8 424094 820313 00052

HOBBY PRESS

OUTCAST

¡Impacto en 3D! Descubre al nuevo héroe

Micromanía
Sólo para adictos

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Filmación
Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García,
Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez,
Juan Antonio Pascual, Santiago Erice,
Rafael Rueda, Ventura y Nieto
Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón,
Cristina Plata, Sol Tomás,
Anselmo Trejo, Carmen Sánchez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein

Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por



sumario

4 Última Hora
Las noticias más recientes, comentadas con el carácter más objetivo, acerca de los videojuegos y todo lo que les rodea.

10 Imágenes de Actualidad
Renders y dibujos de gran calidad, hechos sobre los juegos del momento, que te dejarán sin aliento.

12 Cartas al Director
El lugar donde la opinión del lector es lo único que cuenta.

14 Avance Especial



Shadowman
Descubre todo lo que hay que saber sobre una de las últimas producciones de Iguana y Acclaim: «Shadowman», un juego tridimensional, basado en un cómic de gran éxito.

18 Bibliomanía
Los últimos libros son analizados escrupulosamente por nuestro experto en la materia.

20 Tecnomanías
Todo el hardware de rabiosa actualidad comentado con rigor.

24 Avance Especial

Outcast
Uno de los juegos más esperados, tanto por los profesionales del sector, como por los aficionados a los juegos de ordenador, pues desde un primer momento ha sido considerado como un "boom" dentro de la programación de juegos.

34 Zona Arcade
La sección dedicada a los arcades ha tenido desde un comienzo mucho seguidores y eso se está demostrando mes tras mes con su valiosa colaboración.

38 Avance Especial

B-17. The Mighty Eighth
Hacía mucho tiempo que no veíamos un simulador de vuelo bélico basado en las fortalezas volantes y justo cuando tuvimos la oportunidad de ver los primeros esbozos de «B-17, The Mighty Eighth» comprendimos que este título iba a traer cola, de ahí que incluyamos un avance especial en esta revista donde os contamos con pelos y señales lo que será un simulador sobresaliente.

42 Zona On Line
Inauguramos una nueva sección que tratará todo lo concerniente a los juegos por Internet. Novedades, curiosidades y preguntas tendrán cabida en Zona On Line.

45 Previews
Aquellos juegos que están a punto de llegar a nuestro país, primero han de pasar por nuestra "aduana" particular que es la zona de Previews. Aquí os adelantaremos todo aquello destacable de los títulos que están por venir.

60 Reportaje Take 2
En este reportaje os contamos todo lo que pudimos presenciar en la presentación que tuvo lugar en Madrid de los nuevos lanzamientos de Take 2, una compañía que sabe cómo hacernos pasar grandes ratos.

64 El Club de la Aventura
El género de las aventuras gráficas, que nunca morirá pues goza de muchos adeptos e incondicionales, es tratado a fondo en esta sección fija que ya es todo un clásico.

66 Informe Especial



Sierra y Blizzard
Las aventuras de uno de nuestros redactores, que tuvo el privilegio de visitar "in situ" las sedes de Blizzard, Valve Software y Sierra pudiendo descubrir todas las novedades de estas compañías, son reflejadas en este reportaje que, de seguro, os hará la boca agua por el contenido tan interesante que lleva.

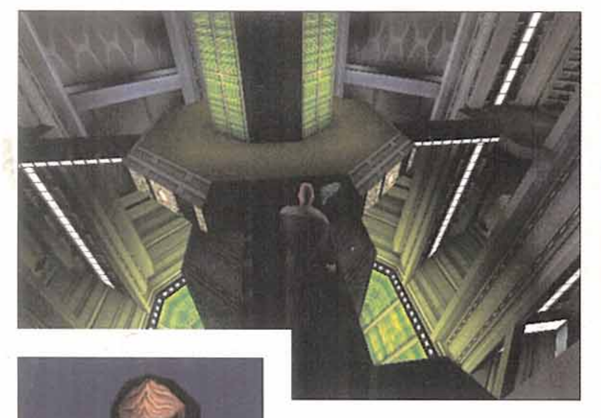
editorial

La renovación continúa

Bienvenidos, un mes más, a Micromanía.
Cuando el mes pasado comenzábamos estas líneas hablando de la profunda renovación que la revista estaba sufriendo, ya avisamos que no era más que el principio de una nueva etapa, en la que pretendemos ir mucho más allá en profundidad, contenidos, oferta de información y rigurosidad en nuestros análisis.
Como mejor ejemplo de la innovación y aumento de la oferta de contenidos podemos encontrar, en este número, la inclusión de una nueva sección, dedicada a las novedades, trucos, y opciones multiusuario de juego en la red de redes, la Zona OnLine. Dedicada a todos los usuarios que utilizan habitualmente –o lo harán– Internet como su vía de acceso a las partidas multijugador, y los grandes mundos persistentes que hoy, pese a estar aún en una fase no demasiado desarrollada, parecen apuntar al objetivo de convertirse en los medios masivos para las comunidades de jugadores, en un futuro a medio plazo.
Por supuesto, todo este afán renovador no va a implicar que dejemos de lado aquellos temas por los que todos habeis venido mostrando un interés especial, como el descubrimiento de los secretos que las grandes compañías nos tienen preparados para el futuro, por lo que reportajes como los que podéis encontrar en este número, dedicados a las novedades de gente como Sierra, Blizzard, Take 2, Acclaim («Shadowman»), etc. seguirán contando para Micromanía como uno de sus principales preocupaciones.
Sin embargo, este número tiene una estrella indiscutible, que por derecho propio se ha erigido para la comunidad internacional del videojuego como una de las grandes revelaciones de la temporada. Nos referimos a «Outcast», al que hemos dedicado un amplio y completo reportaje. Disfrutad de Micromanía, hasta que nos veamos de nuevo el próximo mes.

La Redacción

La última parte de la saga





Simon & Schuster ha anunciado el desarrollo de «Deep Space 9: The Fallen», un nuevo título basado en una de las últimas entregas de la saga «Star Trek», que está siendo desarrollado por un equipo de programación llamado The Collective.

Aunque ya hubo un juego basado en «Deep Space 9», «Harbinger», esta parte de las aventuras de «Star Trek» era una de las que menos repercusión había tenido en el mundo del software. «The Fallen» está basado, técnicamente, en el engine de «Unreal», aunque utiliza una perspectiva en tercera persona, muy parecida a la que LucasArts está aplicando en el desarrollo de «La Amenaza Fantasma», aunque con unas modificaciones importantes en la gestión automática de la cámara, mucho menos estática que en éste.

En «The Fallen», algunos de los personajes que podremos manejar serán Sisko, Kira y el conocido Worf, personaje que ya aparecía en los capítulos de la serie de «La Nueva Generación».

Violencia reducida



Aunque no está aún demasiado claro si la polémica de los juegos violentos se va a volver a reproducir, el anuncio oficial de la aparición de «Carmageddon» en Game Boy Color se produjo hace escasas fechas. Conservando toda la esencia del juego original, aunque adaptando el estilo de la acción al formato en cuestión, SCi está realizando una conversión realmente buena del título de carreras más salvaje aparecido en los últimos tiempos. Además, el componente gore y violento se ha reducido sensiblemente, puesto que la versión de Game Boy Color mostrará zombies, en lugar de peatones, aunque todos los demás elementos del juego se están respetado de manera íntegra.

Promociones sobre ruedas

Infogrames ha anunciado que, como lo ha hecho en anteriores ocasiones, pretende potenciar el nombre de algunos de sus desarrollos, como «V Rally», con acciones promocionales realmente espectaculares. El mejor ejemplo es el patrocinio oficial del Rally de Córcega, en el que se podrá contemplar en diversos carteles y anuncios sobre algunos de los vehículos participantes el logo del juego, y de la compañía.

Ubi Soft ha presentado «Monaco Grand Prix Racing Simulation» en formato PlayStation, haciendo coincidir el lanzamiento con una atractiva promoción para el usuario, que pudieron competir en un torneo organizado en los departamentos de videojuegos de El Corte Inglés, con el juego montado en un "set" dispuesto al efecto compuesto por un auténtico F1, sobre el que se ha montado un volante de Thrustmaster.

Capcom ya ha anunciado que en el próximo E3 presentará algunos de los títulos anunciados por la compañía para Dreamcast, como «Street Fighter Alpha 3», «Resident Evil: Codename Veronica» o «Power Stone». El apoyo de compañías tan carismáticas como Capcom hacia esta máquina puede asegurar gran parte del éxito de ventas de la misma, habida cuenta de la habitual calidad de sus títulos.

Flash

Desde Rusia, con juego







Aunque el nombre de Buka Entertainment no es demasiado conocido para el gran público, hablamos de los responsables de juegos como «Rage of Mages», ya disponible en España, o del inminente «Rage of Mages 2». Sin embargo, Buka, una compañía afincada en Rusia, ha anunciado muchos nuevos títulos para el futuro más cercano, como «Storm» –un título de estrategia y acción– o «Gromada», un arcade diseñado con una perspectiva isométrica y que, como la mayoría de títulos de la compañía, basa todo su potencial y diversión en una acción frenética.

A por la Chaqueta Verde





Intentar conseguir la chaqueta verde del Masters de Augusta, por ejemplo, es una tarea que ya no está solamente al alcance de golfistas profesionales. El lanzamiento, por parte de Hammer Technologies, de «America's Toughest 18», un completo simulador dedicado al golf, así nos lo permitirá. El juego, sin embargo, no se basa en un campo real, en concreto, sino que compone su recorrido en uno formado por 18 de los más complejos hoyos existentes en diversos circuitos, que han sido seleccionados en base a comentarios aparecidos en revistas de golf, o escogidos directamente por algunos de los comentaristas deportivos de mayor prestigio en Estados Unidos. El juego está disponible desde este mismo mes de mayo a un precio muy asequible.

El futuro de Bizarre



Mientras Bizarre sigue a buen ritmo con el desarrollo de su «Metropolis Street Racer» para Dreamcast, la compañía ya ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego, para el año 2 000, que hará su aparición en la máquina de Sega y en PC.

«Furballs» es definido por sus creadores como un "juego de aventura-exploración-puzzle-acción-dibujo animado-en tercera persona". Aunque la compañía no ha querido hacer trescender más información sobre él, afirman que se aleja bastante de la habitual línea de producción de la casa, y que pretende aportar un poco de aire fresco al cada vez más plano mercado, en el que apenas se puede entrever, hoy día, un cierto toque de originalidad.



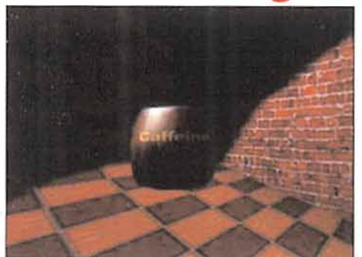
Más para los **trekkies**





Parece que, cada cierto tiempo, los juegos basados en la serie «Star Trek» se reproducen de forma cíclica en el mercado. Si ya en estas mismas páginas hablamos de la aparición de «The Fallen», un título de acción, ahora le toca el turno a la estrategia con el anuncio por parte de Microprose de «Birth of the Federation», un juego basado en la acción por turnos, en el que podremos jugar como miembros de la Federación, o escogiendo como protagonistas a razas como los rimulanos, ferengi, klingon o cardassian.
EL estilo y aspecto de «Birth of the Federation» no difiere demasiado en su estética de otros títulos de «Star Trek» editados anteriormente por la compañía aunque, en este caso, y dado el género en que se engloba, se ha prestado una especial atención al soporte de opciones multiusuario, gracias a las que se espera atraer no sólo a los aficionados a la popular serie de TV, sino a gran parte de los seguidores del género estratégico.

Un nuevo **engine** a la vista



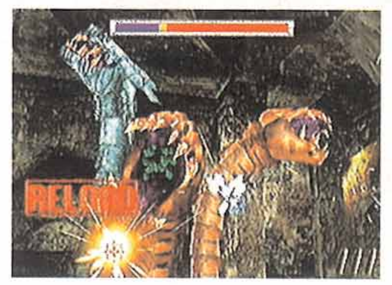


Xyla Entertainment es una compañía que hasta la fecha resultaba totalmente desconocida para el público. Sin embargo, el desarrollo de un título como «Disfigured», basado en un nuevo engine de creación propia, llamado Caffeine, puede solucionar este hecho.
«Disfigured» es un juego de lucha en 3D, descrito por sus creadores como una mezcla entre «Karateka», «Tekken» y «Mortal Kombat», aunque en Xyla pretenden potenciar sobre todo la información relativa al Caffeine engine. Según Xyla, éste es tan potente como el que id ha desarrollado para «Quake III: Arena», permitiendo toda una serie de efectos especiales poco usuales, con soporte de, por ejemplo, sombreados Phong en tiempo real, iluminación volumétrica, soporte de reflexiones especulares, uso de materiales especiales con mapeados cromáticos en superficies metálicas, etc.
De momento, tan sólo ha trescendido algo de información al respecto y algunas imágenes sobre «Disfigured», que aquí podéis contemplar.

Ya en **Japón**









En Japón ya está disponible la versión para Dreamcast de «House of the Dead 2», una de las, una vez contemplado el juego, mejores adaptaciones de un título de recreativa jamás visto en una consola doméstica. Tanto en su desarrollo tecnológico, como en su acción, la versión Dreamcast de este título es idéntica, hasta el más mínimo detalle, en todo a su homónimo de coin op.
«House of the Dead 2», además, ha aparecido en el mercado japonés a la venta con el lanzamiento simultáneo de una pistola diseñada específicamente para su uso con títulos como el que nos ocupa, para recrear al máximo la misma experiencia arcade que se puede conseguir con la máquina original.

Ahora en **compatibles**

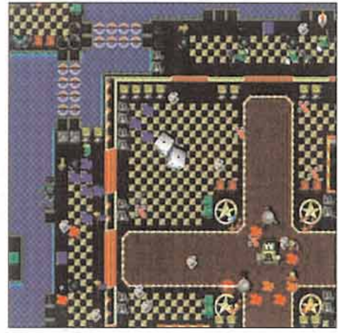




Infogrames ha anunciado oficialmente el lanzamiento, en unos meses, de la versión PC de «Mission: Impossible», adaptación de uno de los juegos más conocidos de la compañía en formato Nintendo 64, que también es uno de los proyectos que más tiempo ha tenido en desarrollo, tras una serie de accidentes, retrasos y rediseño sufridos a lo largo de varios años.
Aunque basado en su aspecto y en su guión en la película del mismo nombre que fue protagonizada por Tom Cruise, cuando «Mission: Impossible» haga su aparición en PC, Infogrames no quiere basar toda la promoción del juego en este dato, potenciando más la calidad del mismo y la potencial jugabilidad del producto, en su lugar. Veremos cómo resulta.

Monolith prosigue su camino





La abundancia de títulos con el logo de Monolith en el mercado español («Shogo», «Rage of Mages», «Get Medieval»...) es sólo el anuncio de nuevos lanzamientos que, en esta ocasión, y de la mano de Infogrames, aparecerán en breve en nuestro país. El siguiente juego que veremos de la compañía es «Gruntz», un título a medio camino entre la estrategia más sencilla, para todos los públicos, y el estilo de juegos como «Lemmings».
«Gruntz» nos plantea una colección de mapas en los que tenemos que hacer avanzar a unas simpaticonas criaturas evitando múltiples trampas y peligros, hasta una meta prefijada. El diseño de estos mapas, y las argucias usadas por sus creadores para plantear un reto tras otro, constituye toda una divertida experiencia que demuestra también la imaginación de los chicos de Monolith.

En beneficio del usuario

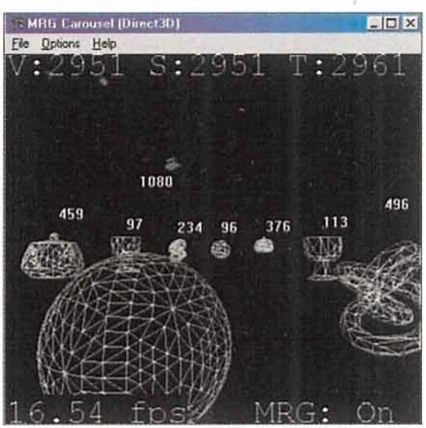


Nintendo ha anunciado el lanzamiento de una línea de juegos agrupados bajo un sello especial, llamada Player's Choice.
Player's Choice pretende ofrecer, a precios mucho más asequibles de lo habitual (con un PVP recomendado de 5 990 pts), una serie de títulos de gran calidad, y que aparecieron hace poco tiempo en el mercado, para potenciar las ventas de la consola y del software. Juegos como «Goldeneye» se pueden encontrar con el sello de Player's Choice, lo que da idea de que esta política de reducción del precio no implica, en absoluto, una reducción de la calidad de la oferta.

Se ha confirmado de manera oficial que Infogrames ha adquirido Accolade, movimiento por el cual pretende hacer notar de manera más contundente su presencia en el mercado norteamericano. El acuerdo por el que la compañía de Bruno Bonnell se hace con el control de Accolade ha rozado los cincuenta millones de dólares, con una inversión extra de diez millones más, para apoyo de desarrollos. **Flash**

Duke sigue en activo





Aunque hace tiempo que no se sabía nada nuevo sobre el desarrollo de «Duke Nukem Forever», excepto que, oficialmente, se ha dicho que no será presentado en el próximo E3, 3D Realms ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con una compañía llamada Sven Technologies para aplicar una nueva tecnología conocida como MRG (Multi Resolution Geometry) en el juego.
«Duke Nukem Forever», que se basará en el engine de «Unreal», usará el MRG para mejorar el potencial gráfico del juego, optimizando la representación en pantalla de los polígonos y texturas que el engine ha de dibujar, de tal modo que se crea una teselación en tiempo real de los modelos 3D, en función de su distancia al punto en que se sitúa el observador, aumentando o disminuyendo el número de polígonos utilizados en el render.
En estas imágenes podéis ver, en una pequeña demo facilitada por Sven Technologies, cómo funciona la tecnología MRG, sobre unos modelos 3D sencillos. Los números que aparecen encima de los mismos corresponden al muestreo poligonal que efectúa el engine, con y sin la activación MRG.

Velocidad terminal



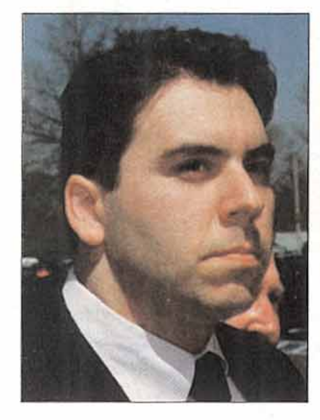


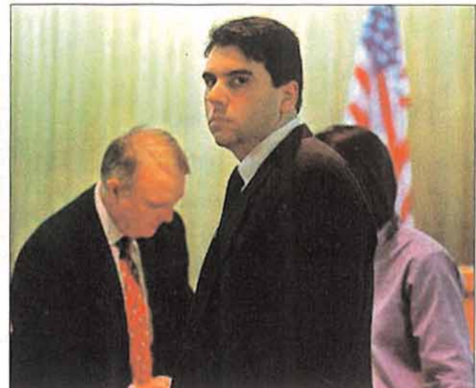




Cuando Micromanía ofreció un completo reportaje sobre Criterion Studios y sus nuevos desarrollos, aprovechando el lanzamiento de su «Redline Racer», anunciamos el nombre de proyectos como «Velocity» que ya está empezando a tomar forma definitiva, y que ha sido anunciado, de manera oficial, hace escasas fechas.
«Velocity» es un concepto diferente de los juegos de carreras, pues nos pone encima de un futurista monopatín sin ruedas, que se desliza por una serie de circuitos magnéticos diseñados a tal efecto. Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de «Velocity» está siendo la simulación de efectos físicos y dinámicos, y el modo multiusuario, para obtener un entorno lo más realista posible. Además, «Velocity» contará con un espectacular despliegue de efectos visuales, como es habitual en los juegos desarrollados por Criterion. Éstas que aquí podéis ver son algunas de las primeras imágenes de la versión oficial de desarrollo mostradas por la compañía.

...Y cazaron al culpable





El creador del virus Melissa, David Smith, que tanto tiempo ha tenido en jaque a cientos de empresas que se vieron afectadas por su programa, ha sido descubierto y hecho preso por la policía que, durante semanas, siguió la pista del delincuente informático por los servidores de Internet, nodos locales y direcciones de e-mail. Melissa se caracterizó no por su carácter destructivo, sino más bien por su facilidad a la hora de extenderse. Realizado pensando en su funcionamiento exclusivo bajo los programas de Microsoft, y más concretamente bajo Outlook Express, era camuflado bajo e-mails que llegaban a la víctima, anunciando páginas web pornográficas. En el momento que el usuario abría el correo electrónico, el virus se introducía en las primeras cincuenta direcciones almacenadas de ese ordenador y se autoenviaba, mientras que deshabilitaba algunas funciones de la utilidad.

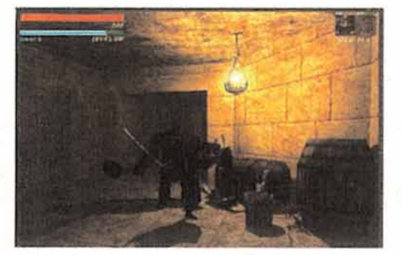
El paso en falso que llevó a la captura de Smith fue enviar a un foro de debate el virus. Los agentes especializados en delitos informáticos del FBI le siguieron la pista a través de ahí, llegando a la conclusión de que el virus había sido enviado con una cuenta robada a un usuario de America Online. Una vez conseguido el número de protocolo, se consiguió localizar el proveedor local de David y, por fin, lograron descubrir la dirección del culpable, con lo que, y a pesar de que Smith trató de eliminar todas sus huellas en la red y de hacer desaparecer pruebas que pudiesen responsabilizarle de tal acción, fue hecho preso.

Ubi Soft quiere potenciar enormemente el desarrollo de videojuegos en España para lo que ha comenzado a contratar nuevos programadores para el equipo que ya ha montado en Barcelona, y que está trabajando en proyectos que veremos a partir del próximo año, aunque en esta ocasión han acudido a la Facultad de Informática de Barcelona, durante la celebración del Fórum FIB 99, a buscar a sus nuevos genios del código. Además, UBI también ha anunciado que desarrollará títulos para la nueva PlayStation 2, aunque sin desvelar más datos sobre el tema.

Flash

Cada vez está más cerca





Friendware ha distribuido nuevas imágenes del esperadísimo «Blade», desarrollado por los chicos de Rebel Act, confirmando que el desarrollo está cada vez más avanzado, y que ya falta menos para su lanzamiento, a nivel mundial. En estas nuevas imágenes se puede comprobar la evolución que ha sufrido el juego en los últimos meses.

Según fuentes de la compañía, ya se ha finalizado en su totalidad el primer nivel de «Blade», dispuesto para la acción con el personaje del caballero. Por otro lado, se espera que para la celebración del E3 se muestren nuevos escenarios, que estarán desarrollados en un nivel similar. Los planes de Friendware son tener el juego completamente acabado, en cuanto a programación se refiere, antes del verano, para que pueda estar disponible entre otoño y finales de año. Sin embargo, aún no existe un fecha definitiva para su lanzamiento.

Podéis encontrar más información sobre el desarrollo de «Blade» en la página web de Rebel Act: http://www.rebelact.com

Micromanía en la red



Aprovecha el rincón de **Forums** para hacerte oír. **Opina** sobre tus juegos favoritos en **Top 10**

Abril ha sido muy agitado en Micromanía On Line. Noticias importantes, exclusivas de LucasArts, con «Star Wars» como telón de fondo, y revuelo en los forums gracias al CD de Micromanía y al juego más popular de Dinamic, han sido los causantes de todo este alboroto. Pero así nos gustan los meses, moviditos.

Sin duda, las noticias relativas a «Team Fortress Classic» han sido las predominantes en nuestro apartado diario. Anuncios, retrasos y finalmente la esperada salida han pasado en forma de noticias por nuestras páginas.

LA NOTICIA ON LINE: TFC

Quizás algunos os estéis preguntando qué es eso de «Team Fortress Classic», o «TFC» para abreviar. Pues se trata del último parche para «Half-Life» que incorpora diferentes modalidades de juego multijugador, entre ellas el Capture the Flag, con algunas variaciones.

Todo estaba preparado para que el 26 de Marzo la expansión-parche viese la luz, pero diferentes problemas con las distintas versiones (cada país tiene su propio parche, por aquello de los idiomas) provocaron un retraso que volvió a repetirse pocos días después. Muchos achacaron tales demoras a la escasa experiencia, y más aún a la falta de previsión, de los chicos de Valve dentro de este campo. Finalmente, el día 7 de Abril apareció la expansión. En muchos webs apareció el parche 1.0.0.9 para «Half-Life» que incorporaba el «TFC». Todo de manera gratuita, salvo la conexión telefónica necesaria para descargar los cerca de 20 MB que ocupa, claro está.

La conclusión es que aunque con anuncios y demoras el juego llegó, y lo mejor es que no decepcionó a nadie. «TFC» se ha convertido en una nueva manera de disfrutar de «Half-Life». Y, por cierto, podéis encontrar este parche en nuestra JUEGOTECA.

LA SECCIÓN DEL MES: EL TOP10

En esta página nos hemos propuesto informaros cada mes de una de las secciones que componen nuestra revista on line. En esta ocasión hemos optado por nuestro TOP10.

El Top10 de Micromanía On Line es lo más parecido a una sesión de bolsa en la que los juegos son los valores, y vosotros, los lectores, los accionistas que hacen que los títulos suban o bajen. Para ello hemos realizado una compleja labor de programación capaz de mostrar las variaciones en tiempo real, acompañados de un indicador que señala la tendencia del título, ya sea al alza –una flecha ascendente–, a la baja –una flecha descendente–, o a la permanencia –un signo igual–.

Las subsecciones que forman nuestro Top son la SELECCIÓN MICROMANÍA. Se trata de los 40 mejores juegos del momento divididos en cuatro listas (arcade, aventura/rol, estrategia y simuladores). La redacción de Micromanía es la encargada de confeccionar dicha lista para lo que se basa en los mismos criterios que en la puntuación de la edición impresa. No es necesario que cada mes entren 40 novedades –nunca ha ocurrido–. De esa lista se pueden votar a un juego como máximo por categoría, y así se da lugar a TOP AHORA. O la lista con la clasificación actual en la que figuran los 10 mejores sin distinciones y dispuesta a cambiar en cada momento.

Por último, el primer día laborable de cada mes, ofrecemos el resultado final, el ganador absoluto y los nueve siguientes acompañados de un breve comentario creados por nuestro experto.



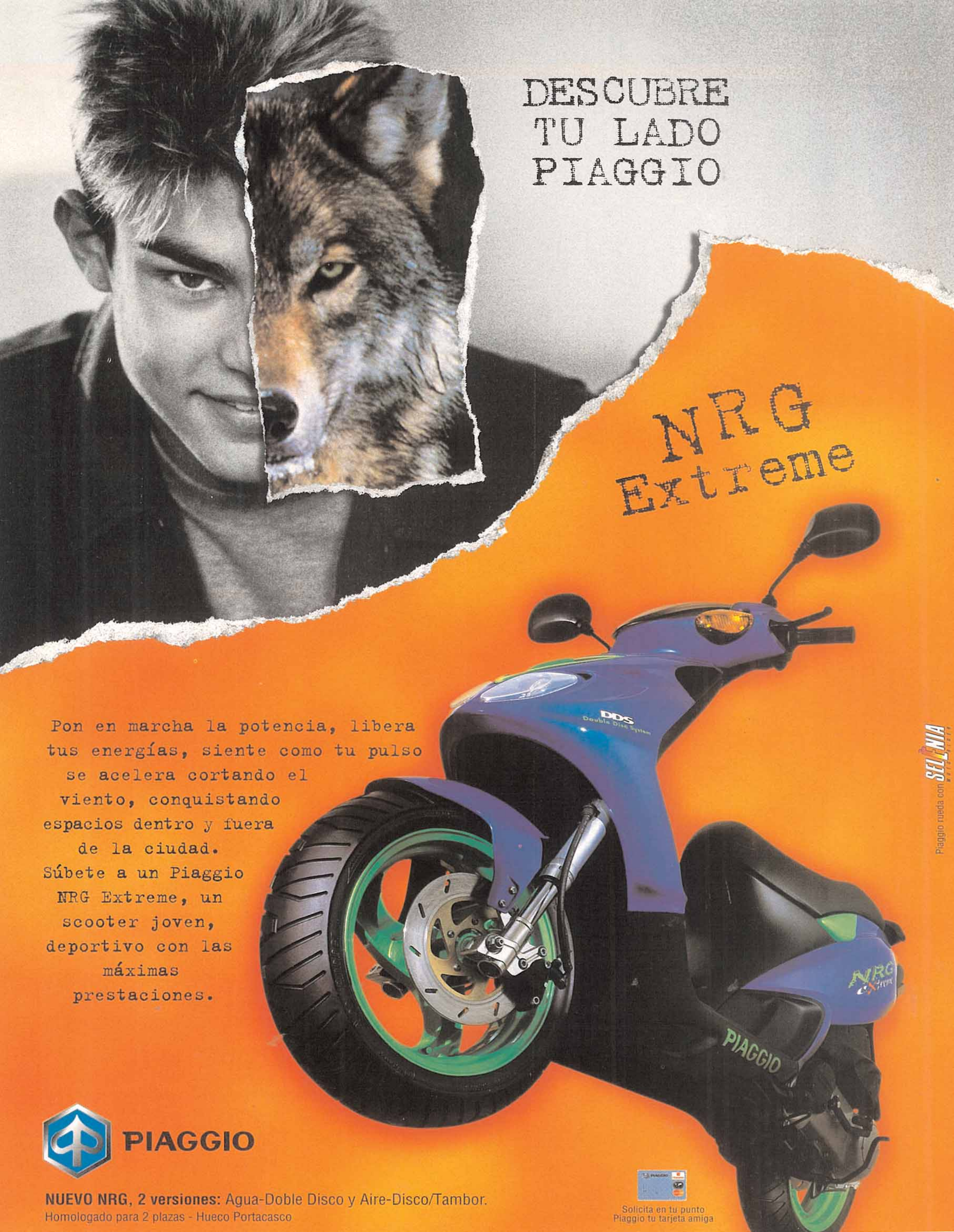
Desde esta página tendréis acceso a emitir vuestros votos y comprobar el estado de la clasificación.

Ahora tan sólo esperamos vuestros votos en www.hobbypress.es/MICROMANIA/TOP/top.html

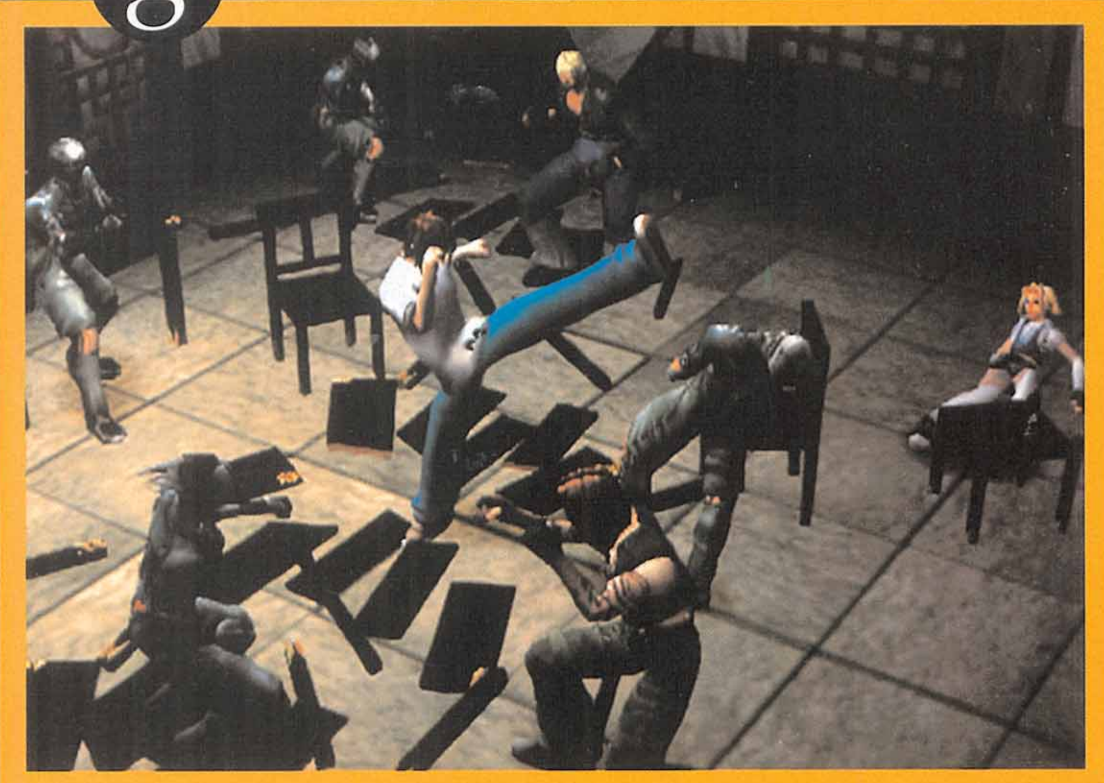
EL TEMA MÁS CANDENTE

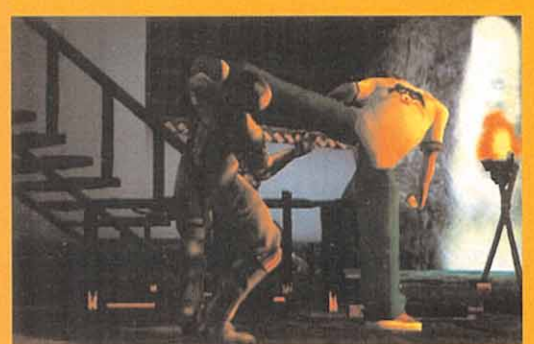
No hay duda, «PC Fútbol 7.0» y la actualización que presentamos en el CD de Micromanía número 51 han sido los auténticas estrellas de los Forums de Micromanía On Line. El apartado de simuladores echaba humo de lo agitado que estaba. "El parche no me funciona", "yo sé cómo hacerlo", "a todos os pasa lo mismo?"... eran algunas de las frases más leídas. Otras fueron censuradas ante la avalancha de insultos que rodeaban a las palabras Dinamic y «PC Fútbol».

Y, respetando nuestra máxima de que queremos que Micromanía On Line sea una revista marcada por vuestros gustos y preferencias –además de asumir nuestro error de no explicar el correcto funcionamiento del CD en el que aparecía el parche–, a los pocos días procedimos a publicar un nuevo programa que ayudaba a actualizar «PCFútbol» a la versión 7.1, tomando como base el parche que venía en el CD de Micromanía del número 51. Con descargar de www.hobbypress.es/MICROMANIA/pcf7sol.html el parche y seguir las instrucciones publicadas en esa misma dirección podéis acabar con todos los problemas. Aunque si no queréis o no podéis descargaros la actualización, hay otra manera de hacerlo. Las instrucciones de cómo hacerlo están en la última página de esta revista. Esto pone de manifiesto la importancia que Micromanía da a estos foros que son consultados a menudo en busca de satisfacer vuestras sugerencias.

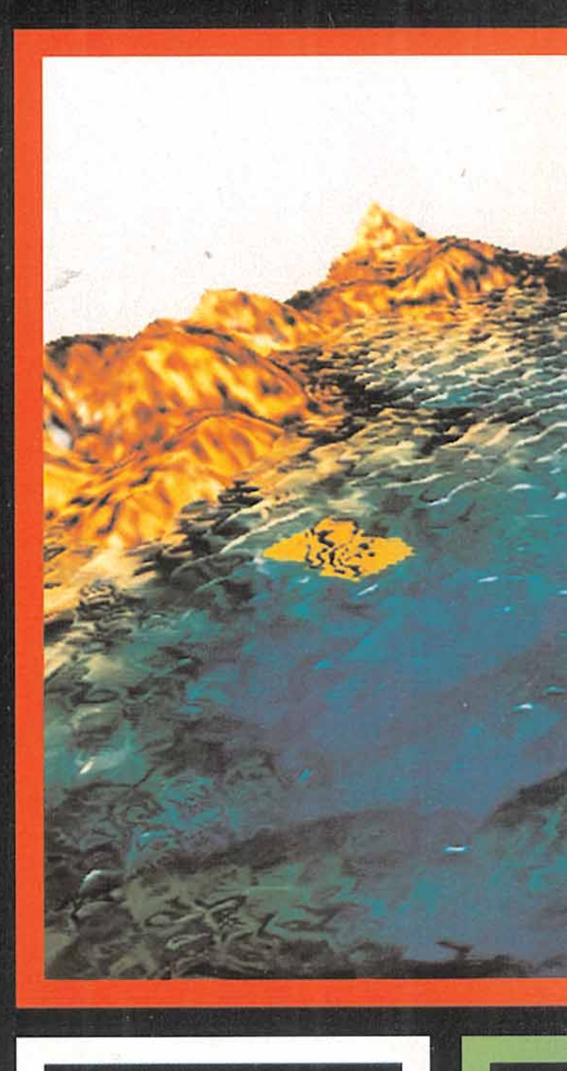


DESCUBRE TU LADO PIAGGIO
NRG Extreme
Pon en marcha la potencia, libera tus energías, siente como tu pulso se acelera cortando el viento, conquistando espacios dentro y fuera de la ciudad. Súbete a un Piaggio NRG Extreme, un scooter joven, deportivo con las máximas prestaciones.
DDS Double Disc System
NRG Extreme
PIAGGIO
Piaggio rueda con SELENIA
PIAGGIO
NUEVO NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor.
Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco
Solicita en tu punto Piaggio tu tarjeta amiga



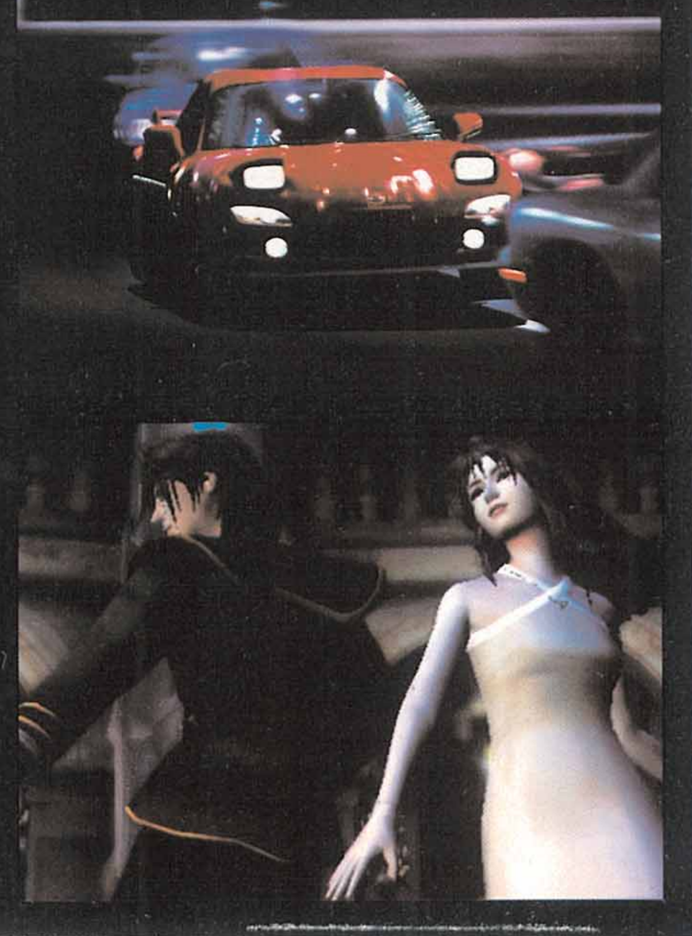






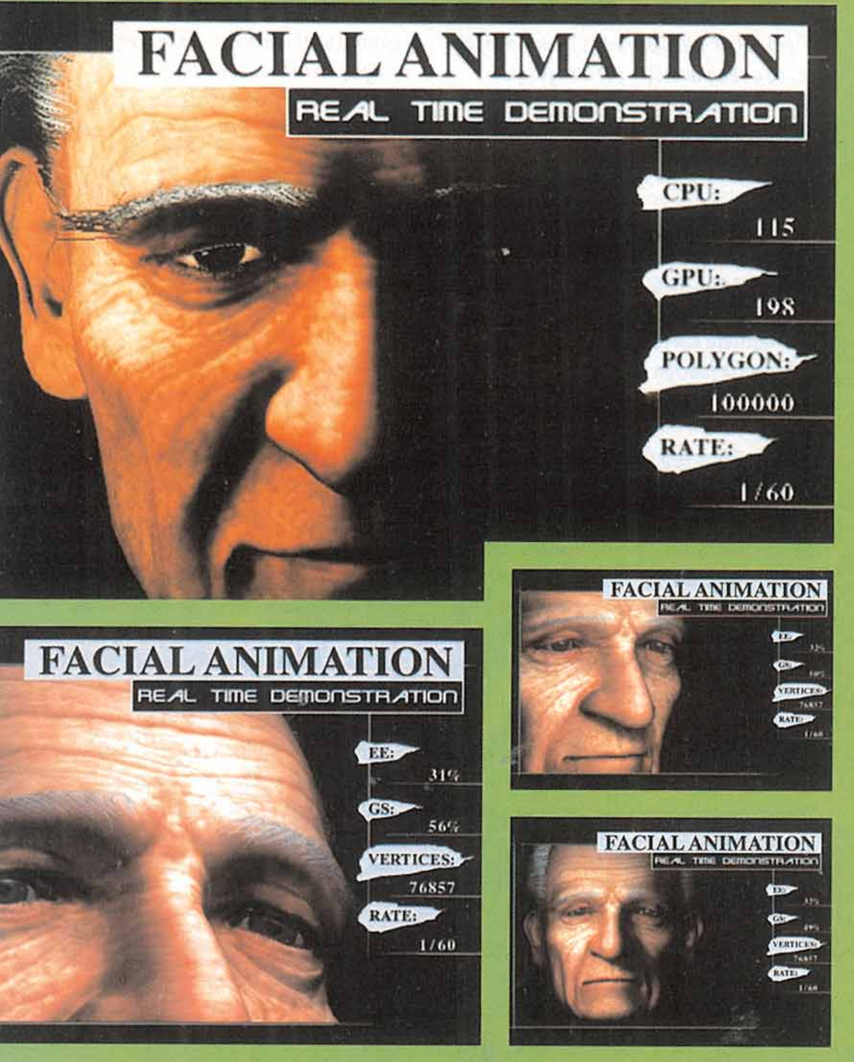


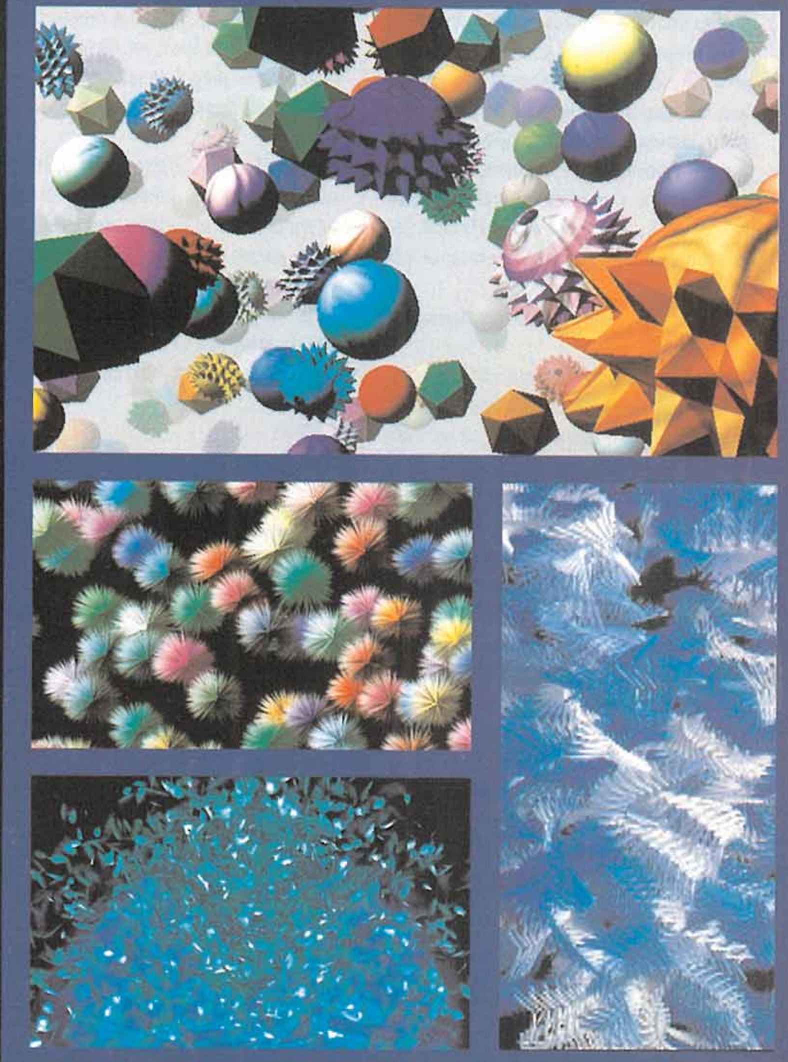




PlayStation 2

Uno de los secretos a voces que más impacto ha venido causando en los últimos meses ha sido el de –hoy por fin, oficial– desarrollo de la nueva máquina de Sony que, pese a ser mencionada en casi todas partes como PlayStation 2, aún no posee un nombre real.
Sin embargo, la tecnología de esta nueva consola es ya una realidad. Dos presentaciones, una en Japón, y la segunda en Estados Unidos, han bastado al mercado mundial como para augurar a la consola de 128 bit de Sony el más halagüeño de los futuros. Y, por primera vez, y visto lo visto puede que no sea la última, esta sección de imágenes no está compuesta por escenas que hayan sido prerenderizadas, sino que, si todo lo que se ha podido ver y escuchar es cierto, es ni más ni menos que generación gráfica en tiempo real. Algo que casi parece imposible, si echamos un rápido vistazo a lo que Sony, Namco, From, Poliphony, etc. han tenido a bien distribuir entre la prensa.
¿Nos encontramos en los albores de la más importante revolución en tecnología en videojuegos?


FACIAL ANIMATION
REAL TIME DEMONSTRATION
CPU:
115
GPU:
198
POLYGON:
100000
RATE:
1/60
FACIAL ANIMATION
REAL TIME DEMONSTRATION
FACIAL ANIMATION
REAL TIME DEMONSTRATION
EE:
31%
GS:
56%
VERTICES:
76857
RATE:
1/60
FACIAL ANIMATION
REAL TIME DEMONSTRATION





Cartas al Director

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

EN DEFENSA DE TOMB RAIDER III

«Tomb Raider III» fue muy criticado, al menos por vuestra revista, y tal como fue la crítica, le apartaba a uno la idea de comprarlo. Aún así, yo me lo compré y después de haber jugado mucho, puedo hacer una crítica propia del título. En cuanto a gráficos se refiere, «Tomb Raider II» no tiene mucho que envidiar de «Tomb Raider III» y creo que eso es lo primero que mira la gente.

En cuanto a efectos de sonido, creo que «Tomb Raider» siempre ha sido igual, pero no sé que más le pediría a la serie.

La música de «Tomb Raider III» es bastante mejor que la de «Tomb Raider II», la banda sonora es mucho más extensa. Las voces están dobladas al castellano y muy bien, por cierto, lo que le permite a uno meterse mejor y más fácilmente en la historia.

En cuanto a jugabilidad, en mi opinión lo más importante, «Tomb Raider III» presenta muchas sorpresas y de forma continuada, como por ejemplo las arenas movedizas, los monos ladrones o las pirañas, así como descubrimientos y giros en el argumento.

Las fases en este «Tomb Raider» siguen un cierto orden constante, es decir, los primeros niveles donde, a modo de tutorial, nos enseña el juego a controlar a Lara; después hay otros niveles enormes, plagados de enemigos, las fases de conducción, donde controlamos la mayor parte del tiempo un vehículo y, por último, los finales de nivel, donde nos encontramos a un enemigo más difícil de vencer que los demás. La secuencia final, para acabar, es francamente interesante a la par que extensa.

Marc Curto Arayo. Tarragona.

Hay varios puntos en tu carta, en los que nos das la razón de nuestra crítica hacia el juego, creemos, sin darte cuenta. Dices que los gráficos de la segunda parte son tan buenos como los de la tercera, de ahí que «Tomb Raider III» se lleve una nota muy elevada en cuanto al aspecto visual se refiere. Los sonidos, como bien dices, han sido idénticos en las tres partes. De acuerdo, eso lo dejamos así.

La música es mejor, pues sí, estamos de acuerdo, pero de música no vive un juego que se supone es una estrella, a nivel mundial.

Las voces están dobladas al castellano. Felicidades a la distribuidora ya que esa es una de las cosas destacables de «Tomb Raider III».

Y en cuanto a jugabilidad, que es lo que consideras más importante, y nosotros también, dices que es fantástica, que se han añadido nuevos enemigos y trampas y que las fases siguen un orden lógico que te ayuda a introducirte más fácilmente en la aventura.

Bien. Ahora piensa fríamente por un momento en todos los datos que has aportado, tratando de reunirlos en un solo producto. ¿No crees que todas estas cosas podrían haberse añadido en una ampliación de «Tomb Raider II»? Más enemigos, más niveles, idénticos gráficos, idéntico sonido... los cálculos no fallan. Tanto la compañía programadora, como la distribuidora, se han dado demasiada prisa en sacar cuantas más partes de «Tomb Raider» mejor, aprovechando el tirón que ahora tiene su protagonista y, por supuesto, han terminado por tropezarse. Sinceramente, creemos que la mejor entrega de la saga es la segunda, pues añadía todas las cosas de que carecía la primera, que la tercera está de más y que perfectamente podían haberse esperado, y esmerado, un poco en realizar algo más innovador y sorprendente.

UN LECTOR ALGO DESPISTADO

Me gustaría saber por qué, si hay un espacio en la revista para los juegos de estrategia, Escuela de Estrategas, para los simuladores, Escuela de Pilotos, y para las aventuras gráficas, El Club de la Aventura, no hay otro apartado para los juegos de rol.

Iñaki Fernández Fariñas. San Sebastián.

¡Hmmm..!, ¡Errrr...!, ¡Estoooo....! En fin, nosotros pensábamos que Maniacos del Calabozo era la perfecta sección para todo amante de los juegos de rol y que, para ir más lejos, lleva ya muuuuuucho tiempo incluyéndose en la revista. ¿Qué va a pensar nuestro pobre Ferhergón al ver que su sección ha pasado completamente desapercibida ante tus ojos?

FANÁTICO DE LOS ARCADES

Me gustan los juegos tipo «Doom» y no sé si comprarme «Blood 2: The Chosen» o «Alien Vs. Predator». ¿Cuál me recomendariais? También e gustaría felicitaros por el nuevo diseño de la revista y, en especial, por la nueva sección Zona Arcade. Es un gran cambio que todos estábamos esperando.

Paco Delgado. Córdoba.

Gracias ante todo por tus felicitaciones, esperamos que los cambios realizados, que son muchos, sean completamente de tu agrado, al igual que del resto de nuestros lectores. En cuanto a qué juego recomendarte, es francamente difícil. En todo caso, «Aliens vs. Predator» aún no está a la venta, aunque promete ser un producto bastante notable. Si cuando éste aparezca, tienes la capacidad monetaria como para adquirir los dos, hazlo, pues con ambos conseguirás horas de diversión continuada y amortizarás hasta la última peseta.

GRAN ELECCIÓN

Tengo «Tomb Raider III», «Carmageddon», «PC Fútbol 7.0» y estoy pensando en comprarme «Delta Force» y «Carmageddon II». ¿Me irán bien todos estos juegos con una Maxi Gamer Phoenix? ¿Qué tarjeta me recomendáis sino para estos juegos? ¿Me proporcionarán muchas horas de entretenimiento «Delta Force» y «Carmageddon II»?

Rafael Ocaña. Granada.

La tarjeta que nos dices es fantástica para disfrutar de todos los juegos que comentas, al máximo de sus prestaciones, si bien, tendrás que preocuparte por conseguir de Internet el parche que permitirá que la tarjeta gestione los gráficos de «Carmageddon», pues la primera parte no está preparada para funcionar directamente con tarjetas aceleradoras 3D. En cuanto a «Delta Force», si te gustan los arcades con altas dosis de estrategia, sin duda éste será tu título, máxime si has jugado a «Spec Ops» o a «Rainbow Six» y te han gustado.

Lo de «Carmageddon II» está fuera de toda duda en cuanto a que te va a ofrecer diversión en cantidades industriales.

CONSOLAS Y PARCHES

¿Qué consola me recomendaríais teniendo en cuenta que no quiero que se me quede vieja hasta dentro de unos dos años y medio? Quisiera saber si hay algún programa que haga la función de los parches.

Álvaro López. Valladolid.

Las consolas tienen la facultad de que, si tienen éxito de ventas y aceptación por parte del público general, duran mucho tiempo, lo cual las hace más baratas que los ordenadores que hay que ampliarlos más periódicamente. Tu elección debería ser una PlayStation de Sony, con toda seguridad, la consola que más tirón tiene y a la que más tiempo de vida se le puede augurar; además tiene incontables juegos entre los que elegir y de cualquier género que te puedas imaginar. Otra elección sería esperar al 23 de septiembre y adquirir la nueva Dreamcast, para la que Sega asegura que habrá cerca de treinta juegos antes de Navidad. Tu última pregunta no la entendemos, pero eso de algún programa suplementario de los parches es algo que se nos antoja extraño, pues los parches ya son de por sí programas.

AVENTURAS DE LAS CLÁSICAS

Soy una gran aficionada a las aventuras gráficas. He jugado a «Broken Sword», a «Broken Sword 2», a «Hollywood Monsters», a «Toonstruck» y a «The Curse of Monkey Island». ¿Qué juego podríais recomendarme que sea similar en dificultad y a gráficos?

Saioa López. Vizcaya.

Te podemos recomendar que pruebes con «Grim Fandango», una estupenda aventura de LucasArts, muy en la línea. En cuanto a humor, puzzles y enigmas se refiere a la saga «Monkey Island», que te servirá para aplacar tu sed de aventura hasta que llega a nuestro país «Gabriel Knight III», del cual realizamos un amplio reportaje en este número, junto con otros títulos de Sierra y Blizzard.

¿ACELERACIÓN EN GRIM FANDANGO?

Tengo una gran duda. ¿Hay mucha diferencia al jugar a «Grim Fandango» sin tarjeta aceleradora que con ella? ¿Dentro de unos meses bajará el precio del juego «Grim Fandango» si se sigue distribuyendo? ¿Me aconsejaríais comprarlo ahora o dentro de algún tiempo?

Santiago Capracci. Cantabria.

Pues el asunto es que «Grim Fandango» no necesita aceleración 3D –aunque es recomendable– para funcionar, y solamente utiliza la tarjeta gráfica normal de tu ordenador, aunque las diferencias entre ambas son de escasa importancia.

En cuanto a si «Grim Fandango» bajará de precio, pues en lo referente al juego que ahora mismo se encuentra en la calle, no creemos, pero siempre hay posibilidad de que se distribuya una "serie barata" del mismo, pero no hay nada confirmado.

Comprarte el juego ahora o dentro de unos meses depende de las ganas que tengas de jugar una aventura gráfica tan excepcional.

FE DE ERRATAS: En la sección de Cartas al Director de Micromanía número 51, se decía que era obligatorio el uso de una tarjeta aceleradora 3D para poder disfrutar del juego «Resident Evil 2», cuando no es cierto. Así que ya sabes, Víctor Barrera, podrás disfrutar de este sensacional juego con el equipo que posees sin tarjeta aceleradora 3D.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA.** *C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR.**
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

el poder de

Compañía
IGUANA/ACCLAIM
En preparación
PC CD, PLAYSTATION, NINTENDO 64
Género
ACCIÓN/AVENTURA

Ha resultado ser uno de los desarrollos más complejos, y prolongados, de Iguana UK y Acclaim, desde hace varias temporadas. Sin embargo, «Shadowman» parece haber pasado todas las típicas fases de rumores, noticias e imágenes sobre determinados aspectos sobre cómo sería el juego, entrando en un período de finalización y depuración. La prueba fue la presentación oficial a la prensa europea del producto, el pasado 31 de Marzo, en la ciudad de Londres, a la que Micromanía acudió en respuesta a la invitación de Acclaim. La aventura más ambiciosa de la compañía, desde hace varios años, parece estar por fin a punto.



omo en la más inquietante de las fantasías épicas, la acción comienza con un sueño. Una pesadilla profética sobre el Juicio Final, contemplada por Nettie, sacerdotisa vudú, que vislumbra el comienzo del Apocalipsis, el día en que los muertos invaden el plano mortal y caminan sobre La Tierra.

Un nombre, Legión, y una frase, "porque somos muchos", define al espíritu que se encuentra detrás del principio del fin. Legión ha reunido en un lugar llamado El Sanatorio los espíritus de los asesinos en serie más conocidos, peligrosos y odiados de toda la Historia, y los ha dispuesto para comandar los poderes de las Tinieblas cuando el día más temido llegue.

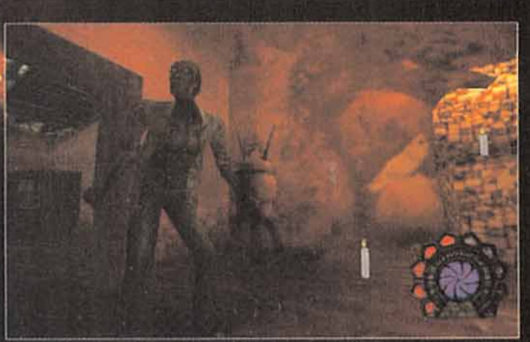
Pero claro, siempre existe una solución. En este caso Shadowman. Guerrero vudú y alter ego de Mike Leroi, licenciado en Literatura Inglesa y asesino de alquiler ocasional, que posee la habilidad de cruzar el umbral que separa el plano mortal de la dimensión de los muertos, gracias a la máscara vudú que Nettie incrustó en su pecho. La suerte está echada para Shadowman y la humanidad. Si él fracasa, el Fin del Mundo será un hecho.

Así da comienzo el guión de «Shadowman», inspirado en el folklore vudú y en un cierto halo de misticismo, que combina parte de las profecías del Apocalipsis con el terror y el gore.

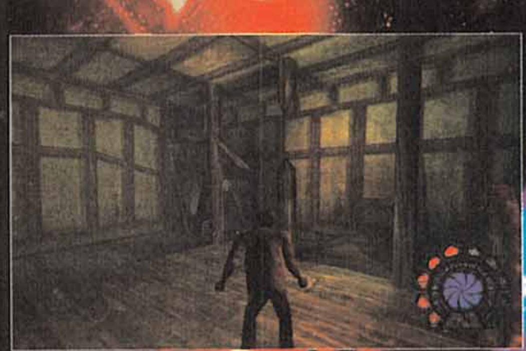
LA APUESTA DE IGUANA

Han sido, desde esa idea inicial y pasando por todos los estadios imaginables de desarrollo, más de tres largos años en la creación del juego los que Iguana ha tardado en tener «Shadowman» casi a punto. Se trata de una apuesta realmente fuerte con la que la compañía ha diseñado un engine 3D lo bastante potente como para obtener unos resultados espectaculares, con los que conseguir una aventura tridimensional que, sin renunciar a muchas de las virtudes de que gozan los juegos del género, sea capaz de ir un poco más lejos en cuestiones de flexibilidad en el diseño de la acción, y la inclusión de múltiples efectos especiales, con los que desmarcarse de la competencia. Aunque quizá los primeros momentos de juego con «Shadowman» no lleguen a desvelar toda esta ambición ►





Aunque la perspectiva es susceptible de ser modificada por el usuario, en todo momento, ciertas secuencias activan ángulos definidos de cámara.



La inquietante atmósfera que ofrece «Shadowman» es, con su guión, uno de los aspectos más notables en todo el conjunto.

Shado

las sombras

El día del juicio se acerca

Aparte de la tétrica y más que gore ambientación que Iguana está creando para «Shadowman», una de las estrategias que la compañía está utilizando para el diseño de la acción, y del juego en general, ha sido enlazar la apocalíptica –literalmente– historia del juego con ritos y folklore vudú, y con toda suerte de tópicos y objetos relacionados con historias sobrenaturales, que proporcionen un halo de misticismo y coherencia al guión. Algunos de los más sobresalientes aspectos de este apartado del diseño están constituidos por los poderes mágicos de la parte oscura de Leroi –Shadowman–, que aparecen como parte esencial de una profecía en la que Shadowman se perfila como el único obstáculo entre Legión y su cohorte de acólitos, y el fin del mundo.

Una baraja de cartas –más que sospechosamente similares a las del Tarot– describen personajes, objetos, hechos y poderes mágicos, que se muestran integrados en un guión verdaderamente horripilante que es sólo el punto de partida para una estructura realmente hipnótica y absorbente de la acción, que promete convertirse en uno de los aspectos más destacados del juego, no dejando al azar ningún pequeño detalle que pudiera aparecer como sin sentido en un complejo puzzle, que es lo que Iguana pretende construir con esta fascinante historia en la que se entremezcla lo más horrible de la vida real, con las leyendas y profecías más terribles que imaginarse puedan.

También en consola

Aunque «Shadowman» es un proyecto realmente ambicioso tanto en tecnología como en desarrollo y extensión, la verdad es que las limitaciones que pueden tener máquinas como PlayStation y Nintendo 64 no están siendo un obstáculo demasiado importante para Acclaim, en lo que respecta a proyectar versiones para estos formatos que respeten al máximo el contenido de la homónima de PC. Es más, el caso de Nintendo 64 es especialmente satisfactorio dada la limitación de la memoria de un cartucho. Cuando Micromanía visitó las oficinas de Iguana UK hace algo más de un año –ver especial Acclaim, Micromanía 37, Febrero 1998– los responsables del proyecto nos comentaron que, pese a que "Shadowman" aparecería originalmente como juego de cartucho para N64, su soporte estelar iba a ser el de 64 DD. Su mayor potencia y capacidad de almacenamiento, lo perfilaban como el periférico ideal para desarrollar juegos de la consola de Nintendo. Sin embargo, y pese a que durante nuestra visita a Iguana pudimos contemplar kits de desarrollo de 64DD, que la compañía acababa de recibir de Nintendo UK, de este espectacular periférico nunca más se supo. Así, las limitaciones del cartucho parecían imponer drásticos recortes de calidad y extensión en «Shadowman». Pues bien, durante la presentación oficial de las versiones de consola del juego, nuestros peores temores se vieron ahuyentados.

N64

Si bien la versión de PlayStation queda ciertamente limitada en lo referente a detalles de calidad visual –queda aún bastante por hacer en la depuración del mapeado de texturas, y la generación de polígonos y escenarios–, Nintendo 64 va a contar con una versión de «Shadowman» espectacular. No sólo en calidad gráfica y resolución de imagen, sino que no se ha cortado ni una sola línea de las voces de los diálogos, ni se ha quitado una nota de la banda sonora. Esto se ha conseguido gracias a espectaculares algoritmos de compresión y descompresión de audio en tiempo real, que ha permitido a Iguana UK obtener unos resultados espectaculares en lo referente a sonido, en la consola de Nintendo.

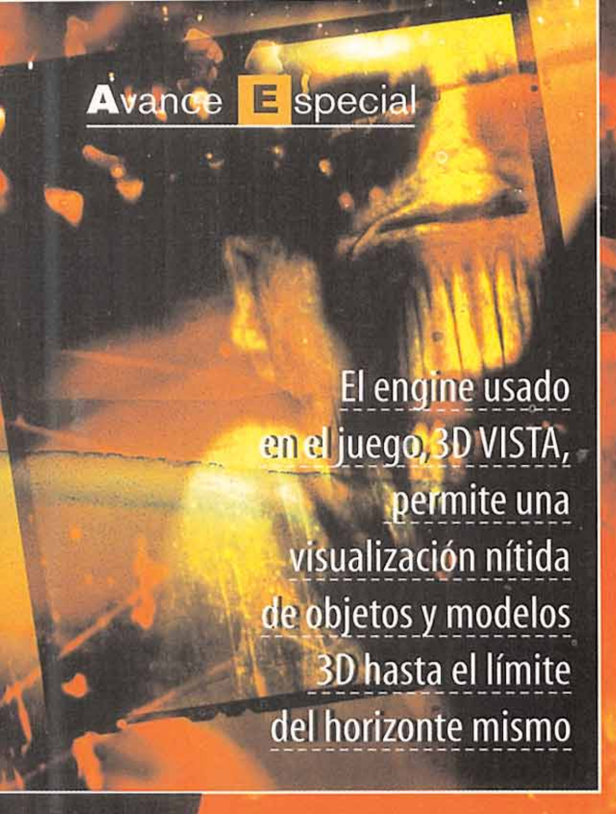
Playstation

La marca del Diablo

Algunos de los personajes más significativos de «Shadowman», los cinco asesinos en serie que se configuran como parte de la gran Némesis de Shadowman, Legión, aparecen continuamente en la acción del juego –o, cuando menos, están presentes en el guión–, mediante la inclusión de una serie de símbolos que los identifica a ellos y a sus zonas de influencia en el área de los muertos. Estos símbolos, al igual que muchos otros detalles en el juego, ayudan a reforzar el aspecto de la construcción y el diseño de la personalidad de los distintos protagonistas, no sólo del personaje principal de Leroi/Shadowman, contribuyendo a ensalzar el acusado trabajo desarrollado por Iguana en la ambientación y concepto de «Shadowman» como un juego de gran personalidad, que subyace sobre todo en la fuerza de sus actores más importantes. El objetivo: conseguir que «Shadowman» sea capaz de envolver y absorber la atención del jugador, haciéndole partícipe de una historia en la que no se limite a ser un mero espectador.



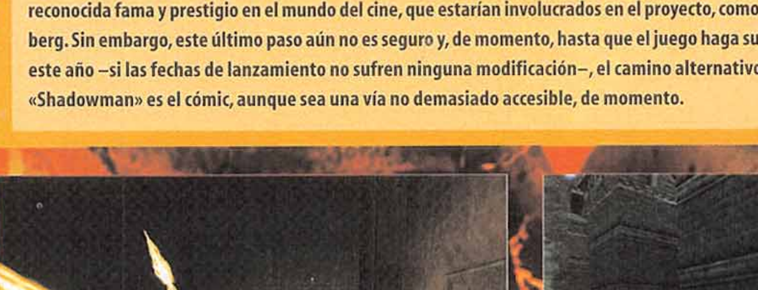
La inquietante y tétrica ambientación del juego, resulta uno de los aspectos más logrados por Iguana en esta producción



El engine usado en el juego, 3D VISTA, permite una visualización nítida de objetos y modelos 3D hasta el límite del horizonte mismo

Apoyo extra

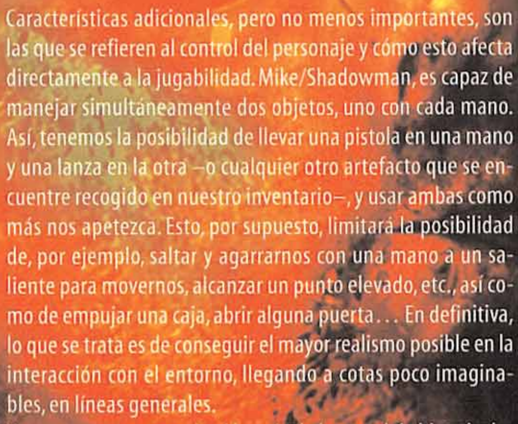
Los tres años en desarrollo que lleva «Shadowman», en su versión de videojuego, no han estado ausentes de noticias sobre el mismo, ni de un inusual apoyo que el personaje, y la producción, han tenido por otra vía: el cómic. Acclaim Comics, al igual que ocurrió en su momento con Turok, ha venido editando –no en nuestro país, por desgracia– una serie de comics de Shadowman, que han conseguido hacer más conocido y popular el personaje entre el gran público. Y, además, no es el único medio ajeno a las pantallas de ordenadores y consolas en que Shadowman puede llegar a plasmarse.



Durante la presentación del juego, los jefes del proyecto dejaron entrever que «Shadowman» tenía grandes posibilidades de verse convertido en una producción "made in Hollywood", con nombres de reconocida fama y prestigio en el mundo del cine, que estarían involucrados en el proyecto, como Samuel L. Jackson o Whoopy Goldberg. Sin embargo, este último paso aún no es seguro y, de momento, hasta que el juego haga su aparición a principios de otoño de este año –si las fechas de lanzamiento no sufren ninguna modificación–, el camino alternativo para empaparse de la historia de «Shadowman» es el cómic, aunque sea una vía no demasiado accesible, de momento.

–en principio, lo que se ha visto del juego, y que Iguana ha mostrado a la prensa, enfoca el título en una dirección muy similar a la de otros programas– es la compleja evolución de la historia y la acción, que va desde unos instantes iniciales bastante simples en su desarrollo, hasta intrincadísimas vueltas del guión, los puzzles y las posibilidades de movilidad, lo que añade un punto diferencial a «Shadowman».

Esta pequeña maravilla de engine, bautizado por Iguana como 3D VISTA, permite la creación de entornos 3D realmente grandes –muy, muy grandes–, que se pueden visualizar hasta el límite del teórico horizonte, sin perder apenas calidad en los detalles. Tengamos en cuenta que absolutamente todo en «Shadowman» será poligonal –la ausencia de bitmaps de fondo es una de sus grandes cualidades, gráficamente hablando–, y que sus escenarios están muy trabajados y plagados de pequeños detalles de movimiento, para conferirles una apariencia lo más realista posible. Así, plantas, animales, partículas animadas, texturas en movimiento, animaciones procedurales, etc. se dan cita en un conjunto realmente atractivo a la vista. Al engine se añade el uso de una tecnología denominada "Softskin", utilizada para generar los personajes y modelos con todo lujo de detalles, como definición y deformación muscular en tiempo real, combinadas con la aplicación del "motion capture", para otorgar al movimiento de los modelos un realismo total.



Cuando Shadowman accede a la dimensión de los muertos, su aspecto físico cambia de manera drástica, aportando otro punto de intensidad dramática.





Efectos visuales dotados de gran belleza plástica son una de las cualidades inherentes al uso de las armas místicas del guerrero vudú.

Características adicionales, pero no menos importantes, son las que se refieren al control del personaje y cómo esto afecta directamente a la jugabilidad. Mike/Shadowman, es capaz de manejar simultáneamente dos objetos, uno con cada mano. Así, tenemos la posibilidad de llevar una pistola en una mano y una lanza en la otra –o cualquier otro artefacto que se encuentre recogido en nuestro inventario–, y usar ambas como más nos apetezca. Esto, por supuesto, limitará la posibilidad de, por ejemplo, saltar y agarrarnos con una mano a un saliente para movernos, alcanzar un punto elevado, etc., así como de empujar una caja, abrir alguna puerta... En definitiva, lo que se trata es de conseguir el mayor realismo posible en la interacción con el entorno, llegando a cotas poco imaginables, en líneas generales.

Y, por supuesto, con todo el bagaje de la compleja historia detrás del juego. La fascinante aventura que Acclaim nos propone tiene visos de llegar a convertirse en un juego realmente bueno, por ambientación, tecnología, y diseño de acción y niveles. Y es que, pese a haberse visto sólo un pálido reflejo del conjunto final, posibilidades como la de acceder de manera inmediata a los distintos niveles y mundos, traspasar los umbrales de la muerte y poder regresar, y sentir como la historia nos absorbe y sumerge en la aventura, no es algo tan fácil de encontrar hoy día.

F.D.L.

Una presentación infernal

Que «Shadowman», tras cerca de tres años en desarrollo, es un título clave para Acclaim, no es desvelar ningún secreto. Sin embargo, y para despejar cualquier duda al respecto, el multitudinario evento que la compañía organizó para la presentación oficial del producto lo corrobora totalmente.

Cerca de un centenar de periodistas de toda Europa nos reunimos en Londres para contemplar un espectacular montaje audiovisual que Acclaim organizó en el East End londinense. Un recinto que simulaba parte del escenario del "Asylum" que aparece en el juego, en la Zona de los Muertos, –y que, dicho sea de paso, impresionaba bastante– era el decorado escogido. Allí se nos obligó a enfundarnos en unos curiosos monos de protección –por las humedades del recinto, y alguna que otra sorpresa más– antes de adentrarnos en la oscuridad del lugar. Un intenso olor acre, una pesada y húmeda atmósfera y extraños ruidos que no se sabía muy bien de donde provenían, eran el anticipo de una "minisala del horror", con las paredes cubiertas de algo sospechosamente parecido a la sangre, para proseguir camino hasta un escenario sobre el que todos los periodistas podíamos contemplar una "performance", en la que audio, vídeo y una peligrosa actuación llevada a cabo por el especialista habitual de las películas de James Bond, en la que éste aparecía envuelto en llamas, daban paso a una serie de imágenes con extractos de «Shadowman» en acción.







Para finalizar Acclaim nos deleitó con una distendida fiesta, en la que aparte de poder probar el juego, se pudieron ver caras conocidas como las de los integrantes del equipo de desarrollo de «Shadowman», así como constatar que al acto había acudido Rod Cousens –es decir, el jefe supremo de Acclaim–, algo nada habitual en este tipo de presentaciones a la prensa. Sí, decididamente, «Shadowman» tiene toda la pinta de ser el producto más importante para Acclaim, este año.


¡HECHOS PARA GANAR!
Imágenes reales del juego.
PlayStation
Los coches más potentes del mundo, incluyendo el BMW M3, Porsche 911 y Mercedes CLK GTR. Modifique el rendimiento de su coche con una variedad de opciones de mejora y puesta a punto. Juego multijugador en red TCP/IP o IPX para accción simultánea (PC).
SPORTS CAR GT™
PlayStation
PC CD
ELECTRONIC ARTS™
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Software y documentation © 1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Sports Car GT, Electronic Arts, y el logo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts in the U.S. y/u otros países. Reservados todos los derechos. El nombre y el logo de BMW son marcas registradas. Se utilizan con licencia. PlayStation y son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

INTERNET

INTERNET CON WINDOWS 98, 95 Y NT. INICIACIÓN Y REFERENCIA



PRECIO
2.995 Ptas. 18 €
PÁGINAS
328 Págs.
AUTORES
J.A. Galluz/J.I. Sánchez
EDITORIAL
Osborne/McGraw-Hill

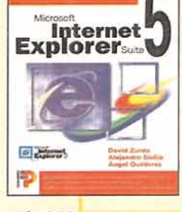
Nivel "C" ☆☆☆☆

Esta obra forma parte de una filosofía de libros que aúnan en un sólo volumen un curso de aprendizaje y una guía de consulta. A lo largo de 14 capítulos se explica lo que el lector tiene que saber sobre Internet y la utilización de sus servicios. Este libro le enseñará a navegar por la Web, a gestionar correo electrónico y noticias, a crear sus páginas web y a utilizar la videoconferencia. En la segunda parte del libro, encontrará una guía de referencia rápida de iconos y órdenes de Internet Explorer y Outlook Express, además de un glosario de términos.

MICROSOFT INTERNET EXPLORER SUITE 5

INTERNET





PRECIO
3.995 Ptas. 24,01 €
PÁGINAS
449 Págs.
AUTORES
Zurdo/Sicilia/Gutiérrez
EDITORIAL
Paraninfo

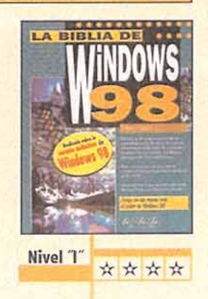
Nivel "I" ☆☆☆

La última versión del explorador de Internet de Microsoft tiene, en la obra que nos ocupa, una buena manera de acercarnos todos los secretos que contiene el programa, y que llevará a los lectores desde la explicación de los conceptos básicos de Internet, hasta la comunicación oral y escrita por medio del NetMeeting y el Chat, pasando por la configuración de Internet, la instalación del programa, y todo lo que con él trae consigo. Una buena obra para empezar a navegar, siempre y cuando sea un novato el que lo utilice.

LA BIBLIA DE WINDOWS 98

SISTEMAS OPERATIVOS





PRECIO
5.495 Ptas. 33,03 €
PÁGINAS
864 Págs.
AUTOR
Robert Cowart
EDITORIAL
Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆☆

La Biblia de Windows 98 es la mejor opción para quien desee utilizar el más novedoso sistema operativo de Microsoft. Tanto si se es un principiante como si es un experto, este libro recoge toda la información que se necesita. Es ideal para adquirir los conocimientos necesarios sobre el nuevo aspecto y la nueva funcionalidad de Windows 98. Con este libro los lectores podrán, además, aprovechar las nuevas características multimedia de Windows 98. En definitiva, una amplia cobertura de conceptos básicos, intermedios y avanzados de Windows 98.

LENGUAJES

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. 2ª EDICIÓN

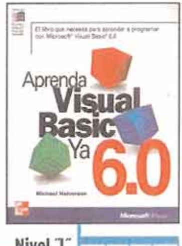
PRECIO
5.900 Ptas. 35,46 €
PÁGINAS
924 Págs.
AUTOR
Luis Joyanes
EDITORIAL
Osborne/McGraw-Hill

Nivel "C" ☆☆☆☆

La segunda edición de esta obra ha reunido la experiencia del autor, contenida en la primera edición, con el enfoque del nuevo estándar ANSI/ISO C++. El libro describe las características y propiedades más notables introducidas por el nuevo estándar ANSI/ISO C++. Es útil para estudiantes de programación y desarrolladores de software, a los que proporciona técnicas de diseño y construcción de programas genéricos y orientados a objetos, el uso de plantillas (templates) y otros aspectos de diseño de programas que utilizan C++, STL y UML.

LENGUAJES

APRENDA VISUAL BASIC 6.0 YA



PRECIO
6.500 Ptas. 39,07 €
PÁGINAS
656 Págs.
AUTOR
Michael Harvorson
EDITORIAL
McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆☆

Este libro ha sido diseñado teniendo siempre en mente al nuevo usuario de Visual Basic. Una serie de ejercicios fáciles ayudarán a diseñar con rapidez y facilidad un interfaz de usuario y a desarrollar el código de los programas para Microsoft Windows 95/98. Es válido tanto para la edición Estándar como la edición Profesional. Incluye, además, un CD-ROM con los archivos de prácticas y todos los ejemplos del libro. Además, podrá encontrar Microsoft Internet Explorer 4.0 para Windows 95/98 y NT 4.0.

COMICS EN INTERNET

INTERNET



PRECIO
1.000 Ptas. 6,01 €
PÁGINAS
192 Págs.
AUTORA
Beatriz Pérez
EDITORIAL
Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆☆

La Guía de Navegación de Comics en Internet es el mapa de carreteras más completo que recopila toda la información para este divertido mundillo. En ella podremos encontrar infinidad de direcciones de la Red de redes donde encontrar cualquier tema relacionado con el mundo del cómic, lo que hará que muchos de los aficionados a este hobby deban tener esta fantástica guía de navegación cerca de su ordenador. Una excelente manera de ahorrarse muchas horas de búsqueda inútil en la inmensidad de la red.

GUÍA PRÁCTICA DE PC

DIVULGACIÓN



PRECIO
1.695 Ptas. 10,19 €
PÁGINAS
352 Págs.
AUTORES
J.M. García/J. Sánchez
EDITORIAL
Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆

En esta guía práctica se describen los distintos componentes de un PC. Placas base, microprocesadores, tarjetas gráficas, dispositivos de almacenamiento, etc., constituyen un mundo propio de cuyo máximo conocimiento pueden derivarse ventajas inmediatas sobre la forma de trabajar.
También se dan todos los pasos a seguir para instalar físicamente aquellos dispositivos más relevantes. Una obra que no debe faltar en la biblioteca de los más novatos dentro del mundo del PC.

INTRANET

SOLUCIONES INTRANET UTILIZANDO MICROSOFT OFFICE





PRECIO
7.000 Ptas. 42,07 €
PÁGINAS
632 Págs.
AUTOR
Micro Modeling Ass., Inc.
EDITORIAL
McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "C" ☆☆☆☆

Con este libro y el software de Microsoft los lectores podrán comprender y tomar decisiones sólidas sobre la última tecnología de intranet, crear atrayentes sitios web llenos de información, etc. El CD-ROM que incluye proporciona el software Microsoft Kit de Intranet en 60 minutos, una intranet de ejemplo funcional utilizando todas las tecnologías explicadas en el libro, y todo el código y ficheros de ejemplo necesarios para crear las aplicaciones de ejemplo.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno

Flash

Iomega ha anunciado la retirada de unas 60.000 fuentes de alimentación (PSU) utilizadas con algunas unidades JAZ externas. La empresa ha emitido un comunicado en el que lamenta la situación y los inconvenientes que pueda ocasionar el reemplazo de sus fuentes de alimentación, aunque no se tiene conocimiento de ningún usuario perjudicado. Para proceder a la retirada de las PSU los usuarios afectados pueden dirigirse al teléfono 900 98 29 14.

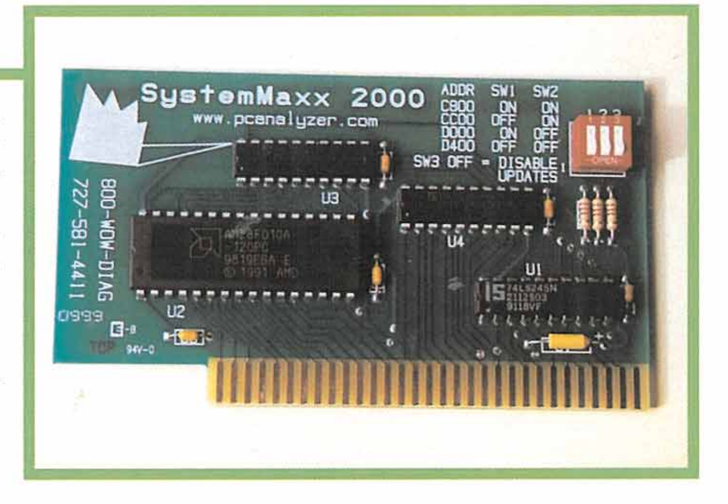
Softimage anunció en la pasada edición de la Conferencia de Desarrolladores de Juegos la creación de nuevas herramientas avanzadas que soportan la última versión del Nintendo Intermediate File Format, formato de archivo empleado en la creación de los más diferentes juegos de Nintendo. El desarrollo del NIFF V2.0 permite alcanzar un nuevo nivel donde existen posibilidades potenciales para la creación de futuros títulos.

Hitachi ha anunciado la tecnología ASIC basada en celdas CMOS de 0,18 micras que refuerza el soporte de Hitachi para el diseño de circuitos como Sistemas Integrados consiguiendo integración a gran escala con las altas prestaciones de los núcleos de CPU RISC Super H de la compañía. El bajo consumo y la altísima densidad hacen que la serie HG75C sea particularmente útil para equipos y periféricos que han de poner atención en la reducción de tamaño.

Intel, basándose en sus planes para aportar nuevas capacidades al coche y apoyando su visión del Connected Car PC de plataformas de navegación, comunicación, ocio e información, ha anunciado los procesadores Extended Temperature Pentium con tecnología MMX y chipsets que han sido diseñados para satisfacer las exigentes necesidades del sector automotor. La Potencia de proceso permitirá disponer de las aplicaciones de informática en coche más deseadas.

Packard Bell empezará a comercializar el próximo mes de mayo modelos de su línea Multimedia PC que incorporarán el nuevo acelerador de gráficos 2D y 3D Voodoo3 2000 de 3Dfx Interactive, capaz de generar más de 6 millones de polígonos por segundo y 286 Mega texels por segundo a resoluciones de 2 048x1 536 píxeles. Los nuevos ordenadores de Packard Bell, destinados al mercado doméstico, incluyen más de 30 títulos de software y herramientas de Internet.

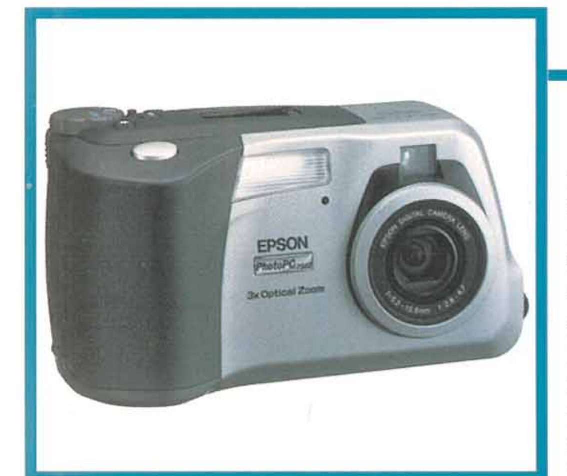
Bienvenidos **todos** al 2 000



Trinitech Europe ha presentado el **System Maxx 2000**, una solución realmente definitiva al "efecto 2 000", que consiste en un pequeño accesorio que incorporándose a la placa base del ordenador consigue que éste soporte el cambio del Siglo, con total garantía. El System Maxx 2000 realiza, de forma sencilla, la corrección de la BIOS y la actualización de CMOS actuando también sobre el RTC (reloj de tiempo real). De esta forma el ordenador supera la transición del fin del año 1 999 a 1 de enero del 2 000, con plena seguridad. Además, Trinitech a puesto a disposición de los usuarios en su sitio web un programa fácilmente descargable que permite al usuario comprobar por sí mismo, los problemas que puede tener su ordenador ante el efecto 2 000.

Más información en www.pcanalyzer.com.

Captar **el instante**



Epson ha desarrollado la nueva **Photo PC 750Z**. Se trata de una cámara digital de fácil utilizacion que captura imágenes nítidas, detalladas y con colores brillantes a una resolución de 1 280x960 píxeles. Utiliza internamente avanzados algoritmos y procesos de manipulación de imágenes que, combinados con su óptica, aseguran que cada imagen capturada tenga una adecuada precisión de color, saturación, balance de color y contraste. Para usuarios avanzados dispone de la posibilidad de escoger entre la exposición automática o manual, y permite seleccionar entre ajuste automático o fijo del blanco. Esta función hace posible obtener brillantes imágenes en condiciones de escasez de luz como ocasos o interiores. Una de las cualidades más sobresalientes de la Epson PhotoPC 750Z es su lente, que incorpora un zoom óptico 3X. Si a ello sumamos el zoom digital 2X, obtenemos prestaciones equivalentes a un zoom óptico-digital 6X. Por supuesto, se incluye un amplio paquete de software de tratamiento y gestión fotográfica.

Más información en el teléfono 902 49 59 69.

Volante **híbrido**



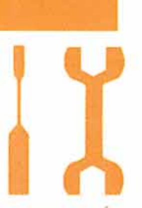
PN429 **Top Drive** es un volante de conducción de **Logic 3** en formato dual para PlayStation y Nintendo 64. En sus características se ha procurado simplificar la configuración al máximo incorporándose el auto centrado y la autoconfiguración de consola, Dynamic Steering Control con indicador de LED y botón de función de relocalización, además de un indicador de programación. El PN429 TopDrive dispone además de una tarjeta de memoria tanto para PlayStation como para Nintendo 64 y puede incorporársele un conjunto de pedales y palanca de cambios opcional.

Más información en Herederos del Nostromo (www.hnostromo.com/telf: 901 11 66 37).

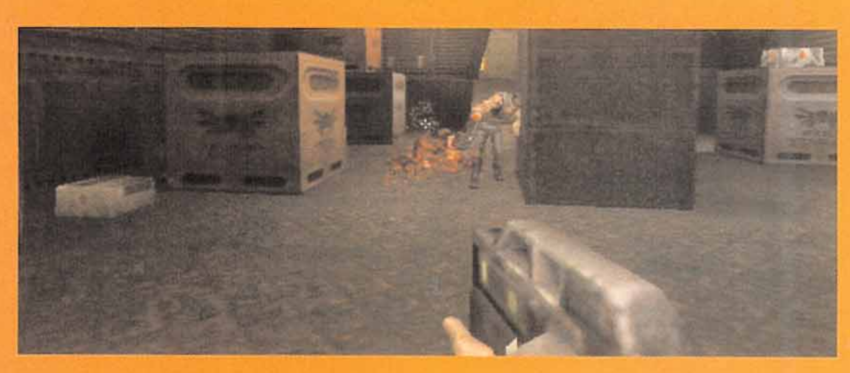
Envite de **Logitech** al Mac

Logitech ha reafirmado su apuesta por el sistema Macintosh, con el desarrollo de dos ratones con botón rueda para ordenadores iMac de Apple o cualquier otro sistema Macintosh con conexión USB. Se trata de los ratones **Pilot Wheel Mouse** y el **MouseMan Wheel**, que disponen de un adaptador PS/2 y USB que garantiza la compatibilidad entre plataformas, tanto con sistemas Macintosh o PC. Dentro de esta nueva gama también destaca el desarrollo de la **QuickCam VC**, una nueva videocámara digital para Macintosh con USB como el iMac, en la cual destaca el incremento de velocidad en frames que ha hecho posible optimizar la calidad de las comunicaciones a través de videoconferencia.

Más información en Logitech (telf: 93 419 89 79)



Este mes os traemos en "A prueba" dos novedades: el joystick de Saitek Cyborg 3D, y la nueva generación de tarjetas 3D de 3Dfx, Voodoo3.





Conexión hombre-**máquina**

El joystick de **Saitek, Cyborg 3D**, pese a llevar unos pocos meses a la venta, es uno de los controladores más innovadores y sofisticados en lo referente a diseño que pueden encontrarse. Su aspecto futurista que le da una estética muy distintiva, con un comprometido carácter funcional que sin duda es su principal atractivo. Gracias a la llave allen que incorpora y que queda fijada a la base, puede personalizarse su forma para que se adapte a cualquier usuario, sea cual sea su edad o cualquiera de las dos manos con la que quiere utilizarlo, la longitud del pulgar y del índice. Esta operación se realiza en pocos minutos y queda fijada hasta una nueva configuración. Cuenta con 6 botones y un mando acelerador –tres en la palanca más un gatillo y un conmutador tipo hat–. Además, el joystick incorpora un tercer eje de movimiento Y (eje vertical), muy útil para permitir el control de guiñada en simuladores de vuelo. Algunos detalles, como la membrana de goma que cubre la base de la palanca, son pruebas del cuidado acabado de este controlador.
Existen dos versiones con conexión al puerto de juegos o USB. No obstante, la precisión y la rapidez de respuesta son los factores más importantes en cualquier controlador, y el Cyborg 3D se comporta muy bien en este sentido, puesto que su calibración es muy duradera a pesar de que su extraño diseño pueda hacer pensar que interfiere en su funcionamiento. Aunque para juegos específicos hay controladores más indicados el Cyborg 3D hace gala de su versatilidad resultando muy adecuado para todo título que lo requiera joystic. Es además programable en la totalidad de sus funciones e incluye ficheros de configuración para numerosos juegos.

Producto: **Joystick Cyborg 3D**

Fabricante: **Saitek**

Compatibilidad: **PC (versiones USB, puerto de juegos)**

Distribuidor: **Corporate PC**

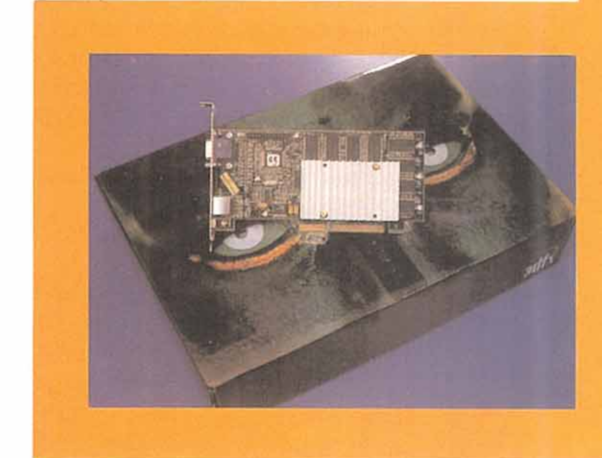
Valoración: **90**

Precio: **13 995 Pts (USB)/84.11 Euros, 11 995 Pts (puerto de juegos)/72.09 Euros (IVA incluido en ambos)**

Más información en: **www.corporate-pc.com, o en el teléfono 93 280 56 66**

La nueva **generación**

Hemos podido establecer una primera toma de contacto con un ejemplar de evaluación de la esperada tarjeta de aceleración gráfica 3D-2D, **3dfx**, en este caso **Voodoo3 3000**, cuando aún faltan algunas semanas para su comercialización.
El procesador de la Voodoo3, trabajando bajo Glide, OpenGl o Direct 3D, es capaz de soportar resoluciones hasta 2 048x1 536 píxeles y de procesar 1 billón –con "b"– de operaciones por segundo. Por supuesto, las operaciones de gestión 3D en todas sus características han sido actualizadas hasta lograr una larga lista, pero en ella destaca la multitextura gracias a que se ha implementado un procesador, básica y originariamente, de la Banshee, pero en forma dual. Dispone de un acelerador de 128 bit 2D que permite acelerar 32 bit de color con soporte total para Windows GDI y DirectDraw, y de salida para televisión con una frecuencia de refresco de 75 Hz.



Para realizar un test de velocidad hemos utilizado un equipo Pentium II 333 Mhz, 64 MB de RAM, con sistema operativo Windows 98, con el software «Quake II» V.3.20 seleccionando 16 bit de color para las texturas y desactivando la sincronización de refresco. No obstante, hay que tener en cuenta que en el momento del test sólo se contaba con drivers genéricos para el estandar OpenGl y no el nativo de 3Dfx actualizado para Voodoo3.
En resoluciones de 800x600 es imposible contabilizar con precisión la velocidad de refresco, ya que en varios test el número de frames fue el mismo para distintos intervalos de tiempo, y en ningún caso bajando de los 60 fps.
Subiendo hasta 1 024x768 el rendimiento se incrementa alcanzando una velocidad de alrededor de 78 fps, cuando la media está en alrededor de 46 fps. Esto supone un incremento en la velocidad de proceso de 71.5 % sobre la media.
En velocidad y proceso de texturas 3D, y parece que también en 2D, todo apunta a que el salto cualitativo de Voodoo3, pese a no ser tan espectacular como sus anteriores procesadores, sí va a representar un avance significativo. Sin embargo, habrá que estar atento a la nueva generación de rivales que se aproximan, como TNT2 o la nueva Matrox G400, entre otros.

Producto: **Voodoo3 3000**

Fabricante: **3Dfx, STB**

Compatibilidad: **PC (AGP)**

Distribuidor: **Centro Mail**

Valoración: **93**

Precio: **34 900 Pts/209.75 Euros (IVA incluido)**

Más información en:

www.hardwarecentral.com/reviews/vcards/v3_2000-3000

Escanear por **hobby**

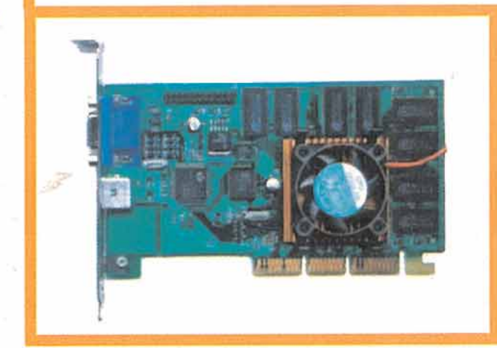


Hewlett-Packard ha lanzado un nuevo escáner de alta calidad asequible a todos los sectores de mercado. El **HP ScanJet 3200C** proporciona al usuario doméstico la tecnología necesaria para la realización de todo tipo de trabajos con una calidad casi profesional.

Empleando la tecnología de escaneado inteligente de HP, es posible obtener en muy poco tiempo y de manera sencilla resultados con calidad fotográfica. Por ejemplo, con un número reducido de pasos, los usuarios pueden añadir brillo, imágenes de color o dibujos a sus documentos, así como adjuntar textos para crear cartas, postales, informes o proyectos creativos, entre otras muchas aplicaciones. HP ScanJet 3200C se comercializará con un precio inferior recomendado de 18.000 Ptas, IVA incluido.

Más información en Hewlett-Packard (telf: 902 15 01 51)

El rival **a batir**



Cuando apenas han pasado unos meses de la llegada de el formidable chip de **Nvidia TNT**, la compañía ha finalizado el desarrollo del **TNT2**. Éste, en principio, soberbio chipset de aceleración gráfica, en el cual ya se están basando diversas tarjetas para su desarrollo, puede alzarse como el más potente de su clase si atendemos a sus características, que se han hecho públicas recientemente, entre las que se cuentan 32 MB de frame buffer, 32 bit de color, 32 bit Zbuffer, AGP 4X/2X, arquitectura TwiN Texel de 128 bit, optimización para estándares Open GL y Direct 3D, así como para procesadores Intel Pentium III y AMD K6-2/K6-3 con 3D Now, proceso de 9 millones de polígonos por segundo, 300 Millones de píxeles por segundo en el proceso de texturas gracias a las características 2 Pixels/clock y Single-pass multi-texturing, banda de memoria 2.9 GB/sec., velocidad RAMDAC 300 MHz, y una resolución máxima de 2 048x1 536.

Las tarjetas basadas en el TNT2 serán capaces de ofrecer soporte para pantallas digitales planas, como escalado, centrado y filtro, además podrán conectarse a una vídeocámara e incluso a una antena de televisión.

Más información en www.nvidia.com

Más que un controlador, **un dominador**

Centro Mail ha lanzado recientemente un nuevo Joystick de control para PlayStation, el **Logic 3 Dominator**. El joystick ha sido diseñado especialmente para la consola disponiendo de todos los controles específicos en los ocho botones de que dispone. Además, posee botones de control de velocidad de disparo y tiene un diseño ergonómico que se adapta a cualquier usuario, y pese a ser estéticamente bastante convencional, resulta cómoda su utilización por agarrarse bien a la superficie sin necesidad de incorporan una base de gran tamaño. Los botones son realmente sensibles, pero robustos, y garantizan una utilización intensa, funcionando de manera óptima.

Logic 3 Dominator tendrá un precio de venta al público de unas 6 990 pesetas (IVA incluido) en las tiendas de Centro Mail.

Más información en Centro Mail (telf: 902 17 18 19)



Instantáneas en **la oscuridad**

Para aquellos que deseen iniciarse en fotografía, **Trust** ha desarrollado la **PhotoCam Plus**, una cámara digital CCD con la cual podrán realizarse fotografías en alta resolución (640x480x24) para su inclusión en correo electrónico, Internet, o aplicaciones multimedia. La cámara dispone de flash para tomar fotografías en condiciones de baja iluminación y de 2 MB de memoria que le permiten almacenar hasta 26 fotos antes de su descarga. Junto con ésta, también se ha desarrollado una versión más avanzada, la **PhotoCam LCD**, que además de las características antes descritas, posee 4 MB de memoria, conector USB y la posibilidad de conectarse a una televisión. En ambas se incluye software de edición fotográfica en el PC. El precio de venta de la PhotoCam Plus es de 27 900 y el de la PhotoCam LCD es de 41 900, IVA incluido en ambas.

Más información en www.trust.com.

Percepción **multimedia**

Pensado para aprovechar las nuevas prestaciones multimedia del potente microprocesador Pentium III, ha sido desarrollado el nuevo **Vision** de **El System**. El reciente procesador Pentium III a 500 Mhz está montado en una placa Chipset BX/USB/AGP. La potencia en proceso de imágenes 3D está garantizada, ya que cuenta con la tarjeta VGA ATI XPERT 99 de 8 MB con el chip Rage 128 GL.

En el apartado de sonido se ha integrado una tarjeta SoundBlaster Live 256 PCI, junto con el sistema de altavoces 4 Point Surround, también de Creative.

El Vision cuenta con otros atractivos adicionales que refuerzan aún más su carácter multimedia y completan su equipación, entre los que destacan su kit para videoconferencia incluido, compuesto por la cámara Creative Video Blaster WebCam II o su monitor de 17 pulgadas.

Más información en El System (telf: 91 468 05 15)





En el momento en que parecía que algunos juegos de acción 3D comenzaban a desmarcarse de la fatídica calificación de "clon de…", adentrándose más o menos ligeramente en el terreno de la aventura, e incluso del rol, se realiza el anuncio y presentación oficial del juego que está llamado a socavar los cimientos del género. Si el PC es, como muchos afirman, la plataforma hoy por hoy más poderosa dedicada al soporte de videojuegos, estamos ante el título que lo puede confirmar. Cuando parece que los programadores y diseñadores de todo el mundo ya no pueden más que andar una y otra vez por un camino mil veces recorrido, con pequeñas variaciones, una compañía belga pretende sentar las bases de un nuevo género, y revolucionar la industria del software. Micromanía ha hablado con Appeal, y descubre ahora todo lo que «Outcast» traerá en un futuro inmediato.

- Compañía: **APPEAL/ OCEAN/INFOGRAMES**
- En preparación: **PC CD**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**

OUTCAST
Un destello de futuro



Cuando el PC, o mejor dicho, sus periféricos más deslumbrantes en cuestión de tecnología visual, las tarjetas aceleradoras 3D, se acercan a su tercera generación en la producción de chipset de muy distintos fabricantes, para muchos la potencia obtenida a cambio de una considerable cantidad de dinero –que se debe sumar al ya de por sí nada desdeñable desembolso que supone una CPU–, no sólo no es la necesaria, sino que se puede quedar desfasada de aquí a menos de un año, cuando máquinas de potencial tan sorprendente como la recientemente anunciada PlayStation 2, hagan su aparición a un precio que se rumorea inferior a las 30 000 pesetas.
Mientras que entre las tarjetas 3D de gama alta, que de momento ya rondan ese precio, apenas sí existen variaciones en la potencia obtenida, y los resultados siempre se basan en la generación, gestión y aceleración de superficies planas –triángulos–, el único cambio cualitativo a la vista que se vislumbra es el de «Quake III: Arena», con la generación de superficies curvas, lo que no deja de ser paradójico pues su base, como no puede resultar de otro modo, es un software con la forma de un determinado engine 3D que, eso sí, precisará de una tarjeta 3D, aunque ésta, per se, sea incapaz de generar algo parecido a los NURBS o a una curva Bezier.
Sin embargo, es muy posible que todo esto no sea más que una gran equivocación. Appeal, al menos, así lo quiere demostrar con «Outcast», un título que hace de la tecnología tan sólo un apoyo para ofrecer una experiencia de juego e interacción total, y que pretende sentar las bases para una revolución del videojuego en PC, demostrando que las capacidades de esta máquina van mucho más allá de lo que la gran mayoría podía pensar.

LA GRAN EXPLOSIÓN

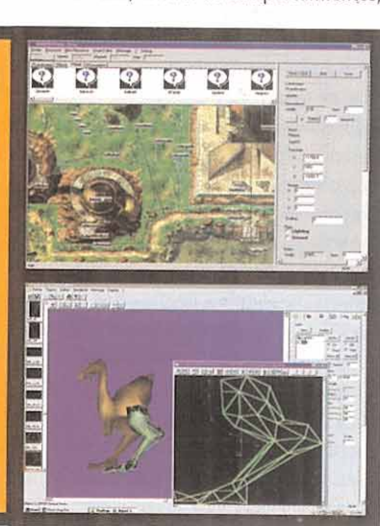
La historia de «Outcast» parte de un experimento científico para probar la teoría de las supercuerdas, mediante el cual una puerta dimensional se abre a un universo paralelo, y una sonda de exploración es enviada para investigar la posible existencia de vida en un planeta "gemelo" de la Tierra, bautizado como Adelpha.
El daño que sufre la sonda, tras la comprobación –en propias carnes– de la existencia de vida inteligente, conlleva la creación de un agujero negro capaz de causar un desequilibrio del espacio tiempo de dimensiones épicas y catastróficas, lo que obliga al envío de un equipo de exploradores, con un héroe de nombre Cutter Slade a la cabeza del mismo. Pero, por desgracia, al ser proyectados al planeta, el equipo se separa, quedando Cutter aislado, y teniendo como misión encontrar los restos de la sonda, a sus compañeros de viaje, y regresar a nuestro planeta tras realizar una exhaustiva investigación de Adelpha. Momento en el que el jugador entrará en acción.

El desmarque de «Outcast» del soporte de hardware 3D, en favor del MMX, es una de las notas distintivas más sorprendentes en el desarrollo del aspecto tecnológico del juego

De esta premisa ha partido Appeal. Y, a partir de aquí, llega el vendaval de innovación, jugabilidad, interacción y tecnología que es «Outcast». Y aunque «Outcast» es un programa y un desarrollo excesivamente complejo como para abordar en su totalidad, en unas pocas páginas, vamos a intentar revisar alguno de sus componentes más importantes y relevantes.
Para empezar, hablamos de un título que ha querido dejar de lado, totalmente, el uso de un hardware extra –las mencionadas tarjetas 3D– como requisito imprescindible. La razón estriba en el soporte exhaustivo de la tecnología MMX, con el desarrollo de un engine 3D que aúna distintos niveles de proceso, reconocibles en diferentes –llamémoslos así– subengines.
Mientras que la práctica totalidad de juegos 3D –acción y aventura– que utilizan engines poligonales, se ambientan en escenarios cerrados y espacios interiores –en una pretendida obsesión por la agorafobia, o una inevitable limitación en el potencial de visualización de grandes exteriores– «Outcast» hace de los espacios abiertos su razón de ser. El diseño concebido por Appeal del juego, como una experiencia intensa de realismo, inmersión e interacción, exigía que la libertad de movimientos fuera total en cualquier condición. Por ello, el equipo adoptó la decisión de utilizar voxel –que no precisa de un gran esfuerzo de CPU para representaciones gráficas complejas y de grandes dimensiones– para la generación de escenarios, y combinarlo con modelos poligonales relativamente sencillo –entre 400 y 1 000 triángulos por modelo 3D–, aplicando diversas técnicas sobre las texturas –bump mapping– para obtener el resultado más realista posible.
Pero la gran cuestión es la interacción con el entorno, lo que obliga no sólo a disponer de un engine gráfico capaz de combinar diversas tecnologías –como los efectos especiales de agua, etc.–, sino de que todo responda a las órdenes del jugador, de manera precisa y exacta. En la práctica, el engine de «Outcast» utiliza siete subsistemas –o subengines– diferentes combinados. Partiendo del engine voxel de los escenarios –interpolación geométrica, mip-mapping, Zbuffer de 16 bit, optimización dinámico de áreas ocultas, posicionado subvoxel, efectos de agua, etc.–, el engine poligonal de objetos –sombreados planos y gouraud, luces coloreadas, gestión de texturas en superficies complejas (metalizados, cromados, transparencias...), corección de perspectiva, precisión total en niveles subpixel/subtexel, bump-mapping, degeneración progresiva de mallas poligonales...–, el engine de efectos –generación dinámica de sombras, primitivas de esfera, sistemas de partículas, efectos de lentes...–, el engine de animaciones avanzadas –deformación de esqueletos, interpolación de animaciones, canales de animaciones procedimentales, cinemática inversa, etc.–, el engine de sprites –escalados y resampleados de sprites, antialising, transparencias...–, el engine de audio –posicionado 3D a través de DirectSound3D...–, para acabar en el engine de mundos –detección jerarquizada de colisiones, control de actividad, control de comportamientos, ►

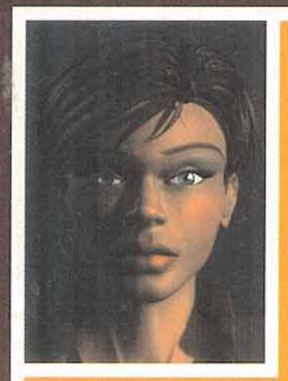
Los secretos del diseño

Aunque en su origen, muchos aspectos del desarrollo de «Outcast» se basan en herramientas estándar de diseño gráfico –Alias Power Animator, 4Dpaint, MotionSampler 3 (Alias Wavefront), estaciones Silicon Graphics, motion capture...–, la base real del diseño se cimenta en herramientas de desarrollo propio, capaces de la flexibilidad y potencia suficiente como para conseguir los resultados deseados, y trabajar con los distintos sistemas y engines que utiliza el juego.
"Deus" es un sistema que importa y gestiona todos los recursos que el juego utiliza y permite a los diseñadores colocar mapas voxel, situar objetos poligonales y definir áreas sonoras, a modo de un editor.
"SkyMap", por otro lado, es una herramienta de diseño gráfico que permite jugar con las coordenadas de las texturas 2D sobre la piel de los modelos 3D, modificarlas en tiempo real, aplicarles efectos especiales, etc., maximizando el detalle de las mismas, con una demanda mínima de memoria.



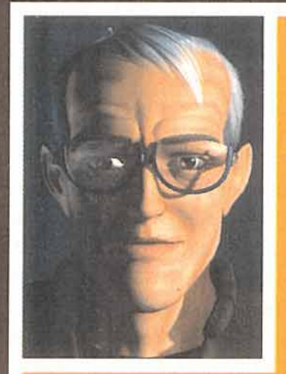
VIDAS CRUZADAS

Para dar un mayor realismo y verosimilitud a «Outcast», los componentes de Appeal han diseñado, incluso, una biografía de cada uno de los personajes principales involucrados en el guión, con el protagonismo inevitable de Cutter Slade, héroe del juego y nuestro alter ego en el universo de Adelpha. Sin embargo, tanta imortancia como Cutter tienen nombres como Marion Wolfe, William Kauffman o Anthony Xue, a los que ahora conoceremos un poco más en profundidad.



MARION WOLFE

Nacida en Filadelfia en 1 974. Su madre, Clare Fitzgerald, era heredera de una de las mayores fortunas de la ciudad, como hija de los propietarios del Banco de Filadelfia. Su padre, Sir Randolph Wolfe, era un caballero inglés que conoció a Clare en Mónaco, en 1 972, casándose con ella en Londres un año después. Más preocupado por los casinos y los juegos de azar que por ser reconocido un padre modelo, las aficiones de Sir Randolph llevaron al divorcio de la pareja en 1 975. En 1 983, Sir Randolph muere en un accidente de avión en Kenya.
Clare Wolfe era una mujer independiente de fuerte personalidad. Entró en la arena política en los setenta. Abogada de carrera, en 1 988 se convierte en fiscal y después en senadora por Pennsylvania.
Huérfana de padre, y mimada por su madre, Marion se destaca como una estudiante brillante, y desde muy temprana edad muestra un vivo interés por culturas extranjeras y ciencias. Estudia Biología en Yale y Etnología en Chicago, donde se doctora en el 2 000. A pesar de su afición por la investigación, su madre la persuade para trabajar como periodista. Con la recomendación de la senadora, Clare es enviada por el National Geographic para realizar un documental en Sudamérica sobre las civilizaciones precolombinas. Clare utiliza su influencia para conseguir a Marion protección militar durante la expedición.
Marion y su equipo se dedican a entrenar varios meses con los Navy Seal, con Cutter Slade como instructor. Pero un ejercicio rutinario de paracaidismo se convierte, finalmente, en una tragedia. Una tormenta inesperada provoca el pánico entre el equipo, y una ráfaga de viento aparta al cámara del resto de los miembros del grupo, quedando su paracaídas bloqueado en la cinta de enganche. Haciendo oídos sordos a las advertencias de Cutter, el cámara tira de la cinta del paracaídas antes de desengancharse. Cutter intenta estabilizar el avión, mientras envía a Marion para que accione una palanca que devuelva al cámara al avión antes de aterrizar. Marion manipula la palanca equivocada y hace caer al hombre al mar. El cuerpo sin vida de Mark Tilfont es recuperado al día siguiente y la operación se cancela.Al volver a EE.UU., Clare acusa al Pentágono de jugar con las vidas de su hija y su equipo, y toma a Cutter Slade como cabeza de turco. Por vez primera Clare y Marion tienen unas fuertes desavenencias, y mientras Marion intenta explicar a su madre la verdad de los sucedido, Clare ignora a su hija y la prohíbe volver a ver a Cutter.
Marion se aleja de su madre y abandona el periodismo, dedicándose a la investigación. En el 2 003 publica la Enciclopedia de los Nutrientes Terrestres. En el 2 007, se ha convertido en directora del Laboratorio de Exobiología de la Universidad de Chicago, reconocida como una autoridad en su campo.



WILLIAM KAUFFMAN

Kauffman nació en el seno de una familia adinerada de Nueva Inglaterra. Su madre, de la familia de los Van Den Straaten, asegura que sus abuelos llegaron a América en el Mayflower. Su padre fue profesor de ciencias en Harvard, mientras que su madre murió cuando dio a luz a William, tres meses prematuro, que creció como un niño enfermizo.
Siendo aún un muchacho, sirvió como sanitario en Vietnam, donde fue herido y devuelto a los Estados Unidos, tras haber ganado un Corazón Púrpura. Estudió en Harvard, tras lo cual comenzó a ejercer como investigador en el área de física cuántica que, a la sazón, era una rama realmente nueva de conocimiento.
Kauffman se casó dos veces, y tuvo dos hijos, uno de cada mujer. Es un buen padre, cuando tiene tiempo para atender a sus vástagos, pero su completa dedicación a su trabajo siempre ha dejado en un plano secundario a la familia. Tras completar la teoría de las supercuerdas de Einstein, gana el Premio Nobel de Física. Es miembro de algunos de los comités más relevantes de América, en el área científica.
Publica un trabajo sobre la existencia teórica de un número infinito de dimensiones paralelas que, sin embargo, no es tomado demasiado en serio.
Los militares se acercan a Kauffman y le hacen la propuesta de investigar sus teorías, junto con Anthony Xue. Xue y Kauffman no hacen buenas migas, pero se necesitan mutuamente para realizar el trabajo. El primer experimento con éxito del proyecto "Sidestep" acaba con la creación por accidente de un agujero negro. Kauffman no está seguro de lo que ha funcionado mal, y sólo se preocupa por intentar arreglar el desaguisado, para continuar su investigación.



CUTTER SLADE

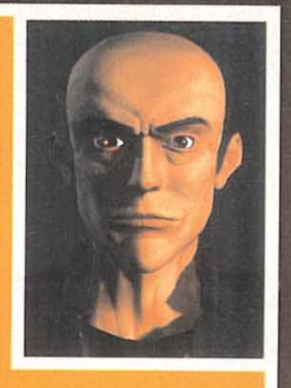
El protagonista de la historia nació en el seno de una familia liberal de San Francisco, en los años sesenta, con unos padres dotados de ciertas inquietudes intelectuales. Su padre era profesor de Inglés, en la Universidad de Berkeley, mientras su madre, de origen noruego, trabajaba como traductora. Durante el verano del 68, tomaron parte activa en el movimiento en contra de la guerra de Vietnam, en el campus de la universidad.
Con unos padres tan "progres", Cutter tuvo una infancia muy tranquila. Apenas le presionaban en sus estudios, pero le impusieron una serie de valores de manera taxativa: honestidad, respeto al prójimo, tolerancia, justicia... También le enseñaron a ser muy independiente y a vivir de manera poco convencional. Heredada de sus padres, Cutter posee una gran facilidad para el aprendizaje de idiomas, así como una intensa atracción por los mismos.
Aparte de este dato, durante sus años de estudiante destacó sobremanera en deportes. Bueno, en general, en pruebas atléticas, llegó a ser excelente como quarterback en su equipo de la universidad –que le permitió que hicieran la vista gorda con su pobre historial académico–.
En 1 987 se une a la marina, sin el conocimiento ni la aprobación paterna. Aunque, sin embargo, solía encontrar la disciplina militar bastante "cargante", consideró que la marina era el único sitio en el que podía satisfacer sus ansias de aventuras y nuevas experiencias. Su familia, y especialmente su padre, jamás llegaron a entender muy bien su actitud.
Durante los entrenamientos militares, Cutter fue seleccionado para acudir a un campo de los Navy Seal, donde llamó la atención del mayor Doug Dawson, bajo cuya supervisión, en años posteriores, llegó a ser uno de los miembros más destacados de este cuerpo de élite. Su carrera militar se ligó continuamente a algunos de los lugares más renombrados por oscuras actuaciones de los Estados Unidos en actividades secretas: Panamá, Sudamérica, Oriente medio...
Pese a sus ansias aventureras, Cutter no acabó de convencerse de la legitimidad de estas actuaciones, y meses antes de su última misión, comenzó a distanciarse de sus compañeros de la Navy Seal, y comenzó con su famosa afición de beber vodka a todas horas. Aunque era un dato de dominio público, no le fue llamada la atención por ello.
Tras ser herido en una misión, y devuelto al campo de entrenamiento, le fue asignada una tarea menor como relaciones públicas con la periodista Marion Wolfe, hija de la senadora Clare Fitzgerald, y su fotógrafo. Durante la misión, el fotógrafo murió en un accidente.
Ante la sorpresa de Cutter, la senadora le culpó de lo ocurrido, llamándole "aventurero irresponsable", lo que le valió una investigación a fondo durante dos años de todos sus movimientos y su curriculum. La imagen que mostró Fitzgerald de Cutter fue la de un tipo fuera de control y bebido, forzándole a renunciar a su carrera militar en el 2 002.
Las habilidades de Cutter como "máquina de guerra" comenzaron a declinar. Lo único que le atraía era el vodka, y lo que le mantenía vivo, su amistad con el ahora almirante Dawson.
Cuando el presidente de los Estados Unidos mandó a Dwason organizar un nuevo cuerpo de élite, los Prowler, para actuar de manera no oficial en determinados conflictos, y llevar a cabo operaciones encubiertas en misiones, reclutó, naturalmente, a Cutter como Comandante en jefe.

datos de los modelos, control de balance entre velocidad y calidad de representación, etc.–.
Todo esto es la composición de, según lo denomina Appeal, la "tecnología para la inmersión", basada en un API de desarrollo propio llamado Paradise. Paradise es un API que enlaza directamente con DirectX, y escrito en C++, con algunas partes de importancia crítica directamente desarrolladas en ensamblador Pentium y MMX.
Todo está orientado a, dentro de un guión de importante peso específico y con las infinitas posibilidades –teóricas– de acción y decisión por parte del jugador, que el juego sea capaz de evolucionar a medida que lo hace la historia. Que los personajes, controlados por unos algoritmos de IA de quitar el hipo, reaccionen de manera natural e impredecible a acciones muy diversas, es el paso lógico en este momento pero, ¿cómo combinar todo lo mencionado anteriormente –y que funciona a la perfección– con controles sofisticados de comportamiento, sin caer en la tentación de hacer una estructura lógica de respuestas jerarquizadas?

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Si se supone que «Outcast» es capaz de permitir al usuario una libertad de movimientos, acción, interacción y decisiones total, el apoyo debe pasar por el desarrollo de IA.
Los NPC (Non Player Character) de «Outcast», según sus creadores, son capaces de mantener una existencia independiente de nuestras acciones y "real" en su desarrollo, aunque no se vean afectados por nuestras acciones. Según Appeal, el condicionamiento de los comportamientos no existe en la práctica, y los intereses que mueven a cada personaje son individuales y particulares. Pero a sus posibilidades de oír, ver, comer, beber, etc., que se muestran como habituales dentro de cada personalidad, además existe el factor externo, representado por nuestra actuación sobre el entorno que les rodea y que les puede acabar afectando, de manera drástica.
La base de «Outcast» en el apartado de IA se encuentra en las funciones de GAIA, el conocido sistema de Appeal, que ya hizo su aparición en «No respect». GAIA es el acrónimo de Game's Artificial Intelligence with Agents, y no es más que una librería de funciones dinámicas en C++, que provee de los servicios necesarios para la programación de comportamientos complejos.
La tecnología usada para desarrollar este conjunto de funciones se basa en las investigaciones en el área DAI (Distributed Artificial Intelligence, o Inteligencia Artificial Distribuida), una innovadora y prometedora línea de acción en un campo realmente controvertido, como la simulación de inteligencia humana. Según esta corriente, la inteligencia se estructura como una actividad distribuida en pequeñas entidades,





ANTHONY XUE

Xue procede de una familia muy humilde del sur. Sus padres trabajan en un restaurante de carretera en la autopista de Tampa. Desde muy niño, Xue muestra un talento excepcional para la ciencia. Aunque gana varios premios escolares, sus padres nunca le permiten abandonar Tampa para poder estudiar fuera. Se gradúa en el instituto a los 16 años y decide ir a la Universidad. Obtiene su licenciatura en Física –con los máximos honores– en la universidad estatal.

El único modo de escapar al dominio paterno consiste en encontrar un trabajo rápidamente. En 1 993 comienza a trabajar con un grupo de investigación dirigido por el sucesor del profesor Amato (premio Nóbel de Física en 1 969), el dr. Albert Ross. Con tan sólo el grado de ayudante de laboratorio, Xue entra por vez primera en contacto con los laboratorios del prestigioso MIT.

Durante los primeros meses de colaboración con Ross, y pese a su falta de experiencia y cualificación, Xue comienza a eclipsar a sus colegas, siendo objeto de envidias. Algunos compañeros se ven forzados a reconocer su inteligencia y, en privado, empiezan a divulgar sus humildes orígenes y su esfuerzo por ocultarlos.

Xue continúa su investigación y pronto es nombrado responsable de laboratorio. Comienza a experimentar con la desintegración de partículas de materia y antimateria. Sus resultados, allá por 1 999, empiezan a ser muy prometedores y le aseguran el reconocimiento de la comunidad científica.

Durante este año, su ansia de reconocimientos mayores le llevan a forzar la máquina, volviéndose impetuoso y poco precavido con sus experimentos. Obsesionado por el deseo de resultados rápidos, el 24 de Octubre estalla la catástrofe. Pierde el control de una reacción de antimateria y once personas mueren en una explosión en el laboratorio.

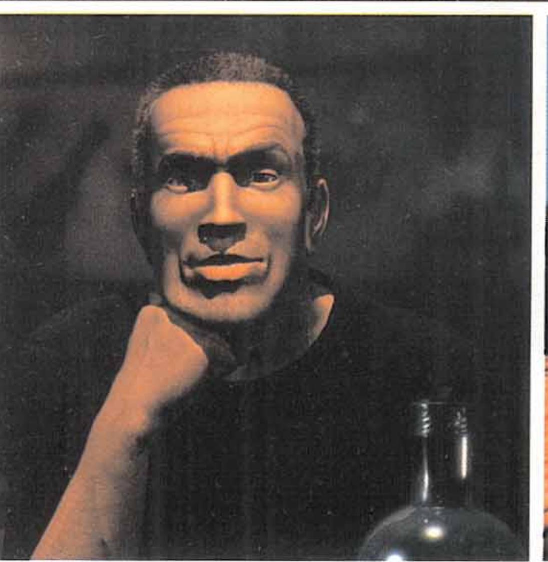
Pese a no ser considerado legalmente responsable del accidente, la comunidad científica le retira su crédito y apoyo, y le acusan de conducta irresponsable. La vida se hace más complicada para Xue que, en Abril del 2 000, abandona el MIT.

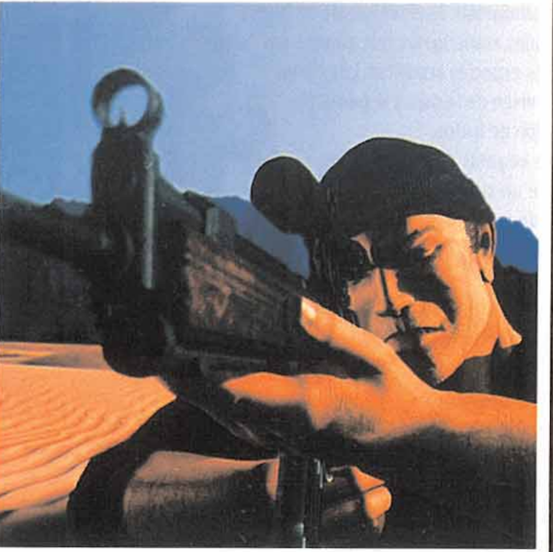
Sin embargo, su trabajo continuará, esta vez bajo la supervisión del ejército. Le ofrecen un laboratorio y fondos de investigación, para realizar experimentos en secreto, lo que le obliga a permanecer en el anonimato que tanto odia.

En el 2 003, tras tres años de intenso esfuerzo, el ejército le presenta a Kauffman, y sus trabajos en el área de los mundos paralelos. Según el comité científico del ejército, la energía liberada por las reacciones producidas en choques de materia y antimateria debería ser capaz de abrir la puerta de acceso a uno de estos mundos paralelos descritos por Kauffman.

Para Xue, Kauffman es sólo el símbolo de la comunidad científica que tanto detesta, pero acepta trabajar con él a regañadientes. Kauffman tampoco se fía de Xue, pero acepta el trabajo.

En los siguientes años los hombres trabajan codo con codo. La unión de sus talentos produce el resultado deseado por el ejército.





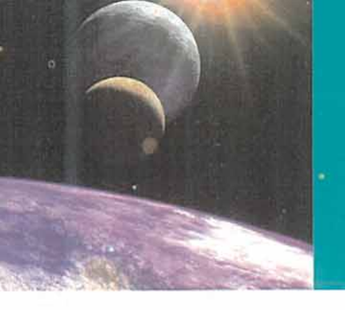
llamadas agentes, que funcionan de manera autónoma. En pocas palabras, un agente posee, al menos, una habilidad concreta, y conoce la manera de ponerla en práctica por diferentes vías. Este agente disfruta, además, de un conocimiento parcial de su entorno, es decir, actúa en consecuencia a lo que "ve", y puede relacionarse con otros agentes próximos.

La ventaja de utilizar este sistema radica en la interacción entre agentes, lo que en la práctica significa la interacción entre tareas individuales. Para realizar tareas complejas, los agentes próximos se coordinan entre sí, o compiten unos contra otros (en caso de llevar a cabo una prioridad en la decisión a tomar). La dinámica de estos intercambios de información revela que ciertas propiedades concretas acaban imponiéndose, lo que conlleva resultados como la habilidad, de sociedades de agentes, de llevar a cabo tareas que no han sido específicamente programadas previamente. Y es en la puesta en práctica del DAI, en lo que se basa GAIA. GAIA representa cada comportamiento individual por un conjunto de agentes, siendo cada uno de estos responsable de una pequeña parte del comportamiento global de un personaje. La flexibilidad que este sistema permite elimina la definición restrictiva –o jerarquizada– de una reacción: cada reacción emocional se describe punto por punto, añadiendo diferentes agentes que son parte integrante del comportamiento que se quiere describir. Para facilitar el proceso GAIA contempla además la posibilidad de aprendizaje y enriquecimiento de los comportamientos individualizados, lo que simplifica la descripción de un refinamiento progresivo (por ejemplo, el comportamiento de un soldado es el comportamiento enriquecido de un ser humano). Además, el sistema es capaz de gestionar soluciones complementarias para diferentes tareas múltiples, funcionando en paralelo (disparar mientras se corre y se salta).

La base técnica de GAIA está en un lenguaje de desarrollo propio, Athena, diseñado para la descripción de comportamientos complejos.

Finalmente, y tras las inmensas posibilidades que «Outcast» demuestra, paso a paso, no olvidemos hacer mención al detalle final de enriquecimiento de la ambientación: la música. Una épica banda sonora, compuesta específicamente para el juego e interpretada por la Orquesta Sinfónica de Moscú, con 81 instrumentos y 24 voces, que va mucho más allá de la típica "música enlatada" de estudio digital, que se puede encontrar en la gran mayoría de los juegos. Como dicen en Appeal, "no hay nada como una orquesta de verdad, si quieres escuchar buena música".

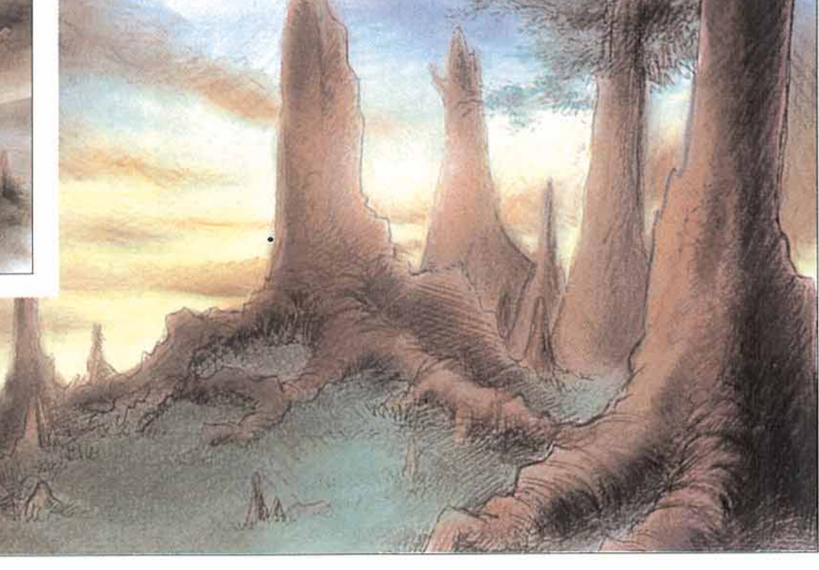
Es la culminación a la faraónica obra maestra que promete ser «Outcast», cuyo complejo universo y fascinante historia, podéis encontrar en estas páginas.

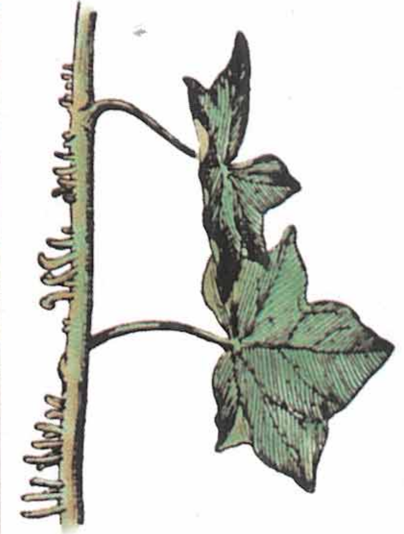


Bienvenidos a Adelpha

La creación de un universo realista y "vivo" ha sido la gran obsesión –o una de las mayores– de Appeal durante todo el desarrollo de «Outcast». Tal ha sido la preocupación, que el desarrollo de múltiples y variadas herramientas, diversos engines para la gestión de IA, animaciones, comportamiento, diseño gráfico, efectos de audio, etc., no ha servido más que como mero instrumento para la orquestación de un entorno de fantasía, habitado por personajes que parecen humanos en sus reacciones, real en su estructura y jerarquía sociales,







LA FLORA

EL MUNDO DEL BOSQUE

Esmeraldia es un gran bosque. Grandes árboles y algo de follaje configuran su aspecto primordial. Es el refugio de un buen número de animales salvajes, como los Gamor, aunque sus lagos también son ricos en especies acuáticas. Los clanes primitivos que lo habitan viven de la caza y la pesca, pero también de la recolección de frutos.

Los Sanar son la especie vegetal dominante. Sus raíces están revestidas de un carácter divino, y se hunden en las entrañas de la tierra, alimentándose del corazón de Adelpha. Estas raíces juegan un papel fundamental en el ecosistema del mundo.

Sus troncos varían entre uno y tres metros de diámetro. Pueden alcanzar los cuarenta metros de altura, aunque el tamaño medio es de veinticinco. Su corteza es de color pardo y presenta una ausencia total de parásitos, lo que demuestra el desarrollo de un sistema inmunológico para asegurar su longevidad. Es frecuente que esta corteza sea usada para la fabricación de armaduras, dada su inusual resistencia y dureza.

Su sabia es usada habitualmente, tanto por su valor nutritivo, aunque de sabor desagradable, y sus propiedades como pegamento de contacto, usado en la fabricación de las propias armaduras.

Sus hojas sirven de alimento y de medicina, ya que aceleran la curación de heridas, al ser aplicadas sobre las mismas.

Existe una variedad "gemela" de Sanars, llamada "gemehar", y que están considerados sagrados por todos los habitantes de Esmeraldia.

Otras plantas de este mundo de Adelpha, Esmeraldia, son, por ejemplo, el "tellus", una variedad de catus que, literalmente, explota al alcanzar la madurez, liberando unas especias que son comestibles únicamente en ese momento. Otra especie es la "bameria", una planta trepadora que se usa para preparar trampas, puesto que es capaz de lanzar sus raíces hacia un ser vivo, ahogándolo sin remedio. Existe una última planta característica de Esmeraldia, la "sienola", de reflejos violáceos y capacidades alucinógenas, usada en ceremonias religiosas, con el fin de caer en trance. Se usa también como moneda de cambio.



LA MONTAÑA

La flora está reducida a la mínima expresión debido al componente rocoso de Rediana. Sin embargo, no es inexistente. El "ogor" es una concreción vegetal, parecida a una termitera, que crece en los bordes de los torrentes de lava. Sobrevive gracias a las pocas lluvias que caen en la región y se rumorea que, rompiéndolos, se puede extraer agua de ellos.

La "rasa" es un champiñón grisáceo que crece en las minas. Es sumamente peligrosa para el organismo humano. Si se tiene la mala suerte de pisarla, arroja una nube de esporas que invaden los pulmones y provocan la muerte en cuestión de horas.

La "edelvia" es una flor fosforescente, que se dice ilumina los pasillos en la oscuridad. Una vieja leyenda afirma que un esclavo recobró su libertad, ofreciendo un ramo de edelvia a su guardián.

LOS TEMPLOS

El granero de Adelpha, Lumina. El arroz es el elemento básico de la alimentación, y los arrozales ocupan el 80% de la superficie habitable. De aquí se exporta a todo Adelpha, gracias a los portales. En esta región se puede observar el cultivo de trigo en pequeñas cantidades, así como campos de caña que se usa para fabricar cestas y jergones.



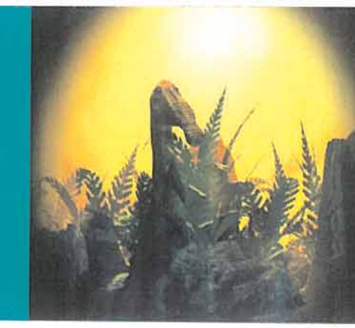
LAS MARISMAS

La característica de esta zona son sus cañaverales, que crecen lejos de las áreas habitadas. La caña es robusta y se usa para fabricar tejados, cestas y parte del mobiliario.

Este mundo alberga gran cantidad de especies submarinas, como la "lemuna". Es un alga de un verde oscuro ligeramente fosforescente, que se recoge con la ayuda de varas de gran longitud. Es un alimento muy nutritivo y con ella se amasan unas galletas que los pescadores utilizan como comida de supervivencia.



poblado de criaturas que viven de manera independiente y modifican su entorno inmediato, y que evoluciona en el tiempo en una doble vía: de modo autónomo y según las acciones y decisiones tomadas por el jugador, y por todos los NPC. Todo ello ha sido mimado hasta tal vez el exceso, con unos desarrolladores tan meticulosos, que han sido capaces hasta de "crear" aspectos tan relevantes –no es broma– en el juego, como una serie de especies animales, vegetales y minerales, que definen algo más que unos simples decorados. Esto es un extracto de lo más importante, biológicamente hablando, del universo de Adelpha, y sus grandes mundos.



LA FAUNA



TWON HA

Son hervíboros pacíficos que viven en rebaños, de unos doce miembros, alrededor de uno o varios machos. Son características su potencia y velocidad, cercanas a las de un avestruz, y se trasladan con grandes zancadas y saltos de longitud considerable. Son inofensivos y sólo se muestran agresivos si sus cachorros se ven amenazados. Su sistema de orientación es ciertamente pobre y, si se ven perdidos, lanzan aullidos con una especie de trompa.
Se les suele ver cerca del agua y del alimento, y pasan casi todo el tiempo descansando y comiendo, hasta que se agotan sus recursos cercanos, momento en el que emigran.
Suelen ser muy domesticables y si se los cría desde jóvenes, llegan a desarrollar un verdadero afecto por su amo.
Su principal enemigo es el Gamor.

GAMOR



Los depredadores más peligrosos de Adelpha. Son una especie de cruce entre lobo y tigre. Su morfología es fuerte, longilínea, con un cuerpo musculoso, fibroso, y con una cabeza relativamente grande, en proporción al resto del cuerpo.
Se organizan en manadas, alrededor de un macho dominante. Esencialmente cazadores, viven en madrigueras y se comunican por un característico aullido ronco. Aunque ocasionalmente pueden atacar a algún habitante de Adelpha, el Twon Ha es su plato favorito.
Como toda fiera, no suele atacar por placer, sino para cazar en busca de alimento o cuando se ve amenazado y acorralado, y suele cazar en grupo. Ven bastante mal, pero poseen un olfato excelente.



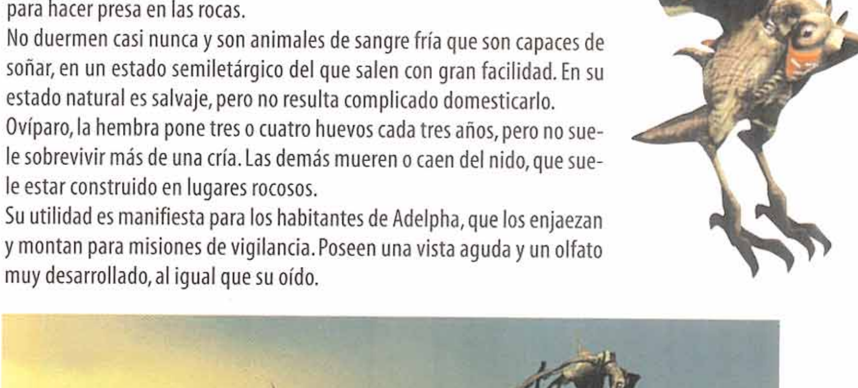
KAMENAI

Muy parecidos a los cuervos de la Tierra. Son grandes aves omnívoras que viven en nidos, en los árboles. Se comunican con graznidos, y poseen una vista y un olfato excepcionales. Muy inteligentes, capaces de volar y planear grandes distancias y, sobre todo, desconfiados, mantienen siempre las distancias con el resto de seres vivos de Adelpha, aunque comparten el agua con los Gamor y los Twon Ha, y algunos ejemplares han llegado a posarse sobre sus espaldas.

SANMENAI

Viven en la ciudad baja de Adelpha. Han sido vistos en solitario y en bandadas, y siempre están cerca del agua o de los cadáveres, en los que encuentran la comida.
Es muy huidizo y se desplaza con agilidad. Los pelos de su nariz les sirve de guía en la oscuridad, pues son sensibles a toda vibración. Son capaces de trepar por muros y son considerados como animales muy inteligentes, pues reconoce todo peligro y lo evita. Algunos han logrado escapar de trampas y redes, cortando las ligaduras y nudos de las mismas.

KALABA



Se les considera un animal noble, y se pueden equiparar a un Twon Ha alado, con una envergaduea de hasta cinco metros. Poseen musculosas patas, que terminan en firmes garras curvadas, de las que se sriven para hacer presa en las rocas.
No duermen casi nunca y son animales de sangre fría que son capaces de soñar, en un estado semiletárgico del que salen con gran facilidad. En su estado natural es salvaje, pero no resulta complicado domesticarlo.
Ovíparo, la hembra pone tres o cuatro huevos cada tres años, pero no suele sobrevivir más de una cría. Las demás mueren o caen del nido, que suele estar construido en lugares rocosos.
Su utilidad es manifiesta para los habitantes de Adelpha, que los enjaezan y montan para misiones de vigilancia. Poseen una vista aguda y un olfato muy desarrollado, al igual que su oído.





LOS MUNDOS

Adelpha es un planeta situado en un universo paralelo, al que son proyectados Cutter Slade y su equipo. Su nombre fue dado por los científicos Kauffman y Xue, pues sus observaciones aseguran que su ecosistema y morfología son muy similares









ESMERALDIA. EL MUNDO DEL BOSQUE

Situado en el extremo occidental/suroccidental de Adelpha, está limitado al oeste por la región de las montañas, al este y al sur por el mar, que los separa de las marismas, y al norte por una región desconocida.

Es la región más boscosa e inexplorada, y abundan los animales y la vegetación. Es, también, el mundo más salvaje, por lo que existen numerosas leyendas y misterio sobre él.

Aquí se originó la vida inteligente en Adelpha, en la riqueza vegetal que le sirvió de refugio y le aportó los elementos naturales para su desarrollo. Hoy lo habitan sólo unos clanes primitivos de Gandahar, que viven de la caza del Twon Ha y la pesca. Estos habitantes son conocidos por su notoria hostilidad.





CYANA. EL MUNDO DE LAS MARISMAS

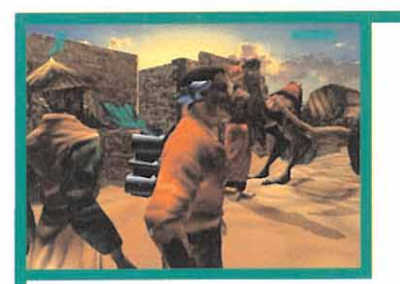
Una región compuesta, principalmente, por agua. Limita con el mar al sur y al oeste, y por la llanura de la ciudad al este.

Las marismas son el límite occidental de Adelpha, y el suelo emerge progresivamente del agua, para ir desecándose al formar la llanura. En este lugar viven los pescadores que proveen de pescado a la ciudad.

Conforman un entorno muy tranquilo en apariencia, pero pueden llegar a ser muy peligrosas si no se las conoce bien.

El Darosham es una de las zonas más impresionantes del mundo de las marismas. Cuando los habitantes de Adelpha se sienten morir, acuden a esta región para pasar el Darosham, "la puerta en que nacen los espíritus". La creencia popular es que en el umbral de la muerte, el cuerpo se debe separar del espíritu, para volver a la esencia de donde procede y, si no es así, se producirá un desequilibrio mortal, y universal.







OKRIANA. EL MUNDO DE LA CIUDAD

La única gran ciudad de Adelpha se sitúa en el centro del continente, entre las marismas y las montañas.

Es el centro comercial y cultural del planeta, y acoge a la mayoría de la población, siendo el verdadero corazón de Adelpha.

En su enorme bazar, se agolpa una multitud de mercaderes, artesanos y artistas, procedentes de todos los rincones del planeta.

LA INTERACCIÓN CON LOS PERSONAJES Aunque no todos los habitantes de Adelpha son susceptibles de mantener una conversación con Cutter Slade, dada su hostilidad, este sistema es el principal medio de interacción, avance y evolución de nuestro personaje durante el juego. Mediante un sencillo interfaz, que nos permite seleccionar temas sobre los que conversar, o realizar preguntas más concretas, ahondando en ciertos diálogos y obteniendo información lo más precisa posible, Appeal ha desarrollado, además, un espectacular algoritmo de sincronización labial y gestos, con el uso de expresiones emocionales y gestos en cara y cuerpo, realmente sensacional. Es lo que han llamado, en inglés, "ideomoves", es decir, el reforzamiento de una idea mediante un gesto o una expresión facial y/o corporal.

Así, podremos ver cómo, si nos indican un lugar, girán la cabeza hacia el sitio en cuestión, o lo llegan a señalar con la mano, etc. El uso de las técnicas de motion capture han permitido utilizar una amplia gama de movimientos base, para recrear esta serie de gestos y emociones, según transcurra nuestra conversación.

La interacción con el entorno en «Outcast» es total, gracias al desarrollo de multitud de nuevas tecnologías, combinando diversos engines que afectan desde los gráficos a la IA

EL GORGOR Los habitantes de las marismas creen en la existencia de una criatura mítica, mitad monstruo mitad animal, a la que ofrecen sacrificios y a la que nunca han osado contemplar; sólo se han permitido escucharla, y aterrarse ante sus gruñidos. Es muy posible que, si Cutter Slade consigue desembarazar a los habitantes de este mundo del Gorgor, la bestia que les tiene aterrorizados –y quizá no tan mítica, a la vista de estas imágenes–, en justa recompensa pueda obtener más de un favor, en el futuro, si es que se ve necesitado de ayuda.

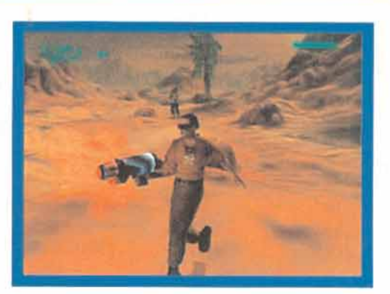


a los de la Tierra , de donde surgió la idea de un planeta "hermano" (en griego, Adelpha). La diferencia más obvia es que orbita en torno a una estrella doble y, asimismo, posee dos lunas. Se compone de varias grandes regiones, tan vastas y diferentes entre sí que se las denomina mundos. La comunicación entre los mundos de Adelpha se ve dificultada por barreras físicas naturales, que sólo son salvables gracias a las Puertas Sagradas, o portales, compartimentos de energía que permiten el transporte instantáneo de una región a otra. La consideración de "sagradas" viene dada por su poder, y por el absoluto misterio que rodea a su creación.

PARA NO PERDERSE Dado el tamaño de la mayoría de los mundos que componen el universo de Adelpha, no es extraño que Appeal haya decidido incluir un mapa de cada zona –accesible desde una especie de escáner que lleva Cutter– que muestra los alrededores del área en que nos encontremos en cada momento. En todo lugar y situación –incluso buceando– es posible revisar este mapa gracias al que cualquier pequeño despiste puede tener fácil solución, no sólo por la cuestión de la orientación, sino para evitar zonas peligrosas, que podrían poner fin a nuestra aventura, sin apenas darnos tiempo a reaccionar.














LUMINA. EL MUNDO DE LOS TEMPLOS

Esta región está habitada por campesinos y dedicada a los templos. Es una zona llena de armonía y serenidad, ideal para la meditación y el contacto con la naturaleza.
Se trata de un centro de peregrinaje, al que todos los habitantes de Adelpha esperan ir, al menos, una vez en la vida –una especie de ciudad de La Meca–. Pero sólo una minoría de privilegiados puede permitirse abandonar sus asuntos materiales para consagrarse a la meditación y la espiritualidad.
Es también una zona de agricultura intensiva. Los arrozales cubren la mayoría de su superficie, y sus guardianes mantienen como siervos a los campesinos que cultivan el arroz.

REDINIA. EL MUNDO DE LAS MONTAÑAS

Las montañas se sitúan al este de la ciudad, y se extienden de norte a sur hasta Esmeraldia. La región es desértica en su mayor parte, y el conjunto es un paisaje desolado.
Es una región difícilmente practicable, con senderos estrechos y peligrosos, aunque accesible mediante los kalaba.
Es la única región de Adelpha que posee canteras, lo que explica el gran número de esclavos que la habitan, y que trabajan en las minas extrayendo roca. Las canteras son inmensas y profundas, y los esclavos son vigilados por un ejército de soldados.

EL VIVO REFLEJO DE LA REALIDAD Tanto en la zona de Lumina, como en otras regiones de Adelpha, el agua se convierte en protagonista del decorado, en multitud de ocasiones. Sin embargo, lo que hay que considerar es el increíble resultado obtenido por Appeal en el diseño de una tecnología capaz de generar efectos visuales en tiempo real de un verismo exacerbado. A medida que Cutter Slade nada, chapotea, avanza o bucea, se generan una serie de ondas –que incluso se llegan a interpolar, según el movimiento efectuado– de gran perfección, que acompañan exactamente el movimiento del personaje. Esto resulta aún más impresionante si se tiene en cuenta que, además, los efectos del agua incluyen una perfecta transparencia, ondulación y refracción, así como una reflexión perfecta del escenario, en tiempo real, y la deformación de la imagen original, como si de agua auténtica se tratase.



MÁS Y MÁS CERCA Una de las posibilidades de exploración del entorno que se ha incluido en «Outcast», entre otras muchas, es el uso de unos prismáticos, en una doble vía. Por un lado, con un efecto de acercamiento, típico del instrumento –y de una precisión y calidad técnica inigualable–, que nos permita identificar personajes o lugares, desde largas distancias.

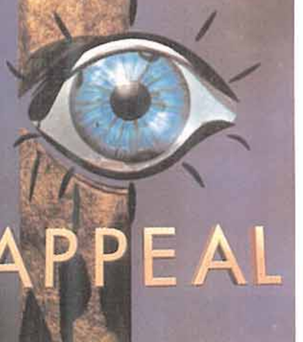
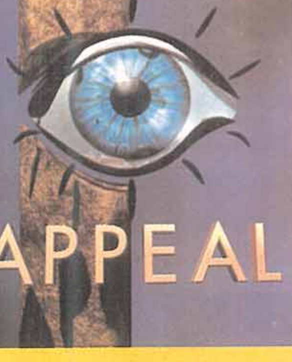


Por otro lado, encontramos el uso de visión nocturna –infrarrojos–, que nos permite averiguar si existe algún peligro en áreas, o momentos, de baja visibilidad u oscuridad total o parcial. Además, este dispositivo nos permite también identificar algún personaje a través de niebla o en condiciones meteorológicas adversas. Toda una ayuda para el aventurero intrépido.

ESTRATEGIA DE SUPERVIVENCIA Entre varias de las artimañas y "gadgets" que Cutter Slade puede utilizar a lo largo del juego, bien para camuflarse, bien para atacar, si es el caso, se encuentra la posibilidad de volverse temporalmente invisible a ojos de los personajes que lo rodean. En este caso, un perfil coloreado indica al jugador la presencia del protagonista –para no despistarse en caso de haber utilizado esta estrategia–.



Existe también la posibilidad de seguir, en ciertos momentos, una estrategia parecida, aunque ideada para despistar al enemigo. Se trata de crear una imagen virtual de Cutter –un holograma–, que distraiga al personaje al que queremos engañar, mientras nuestro protagonista pone pies en polvorosa, o lo ataca desde un ángulo inesperado, utilizando toda la contundencia que le sea posible.

APPEAL, el genio creador

Preguntarse, después de una serie de cuestiones relacionada con la tecnología y la innovativa aproximación de «Outcast» al concepto de la aventura en 3D parece no tener excesivo sentido. Pero todo lo relacionado con el desarrollo de un título tan ambicioso como éste, y dotado de –según sus creadores– tan excepcional consideración de la jugabilidad, bien merece una charla con Appeal sobre algunas cuestiones puntuales.

MICROMANÍA: ¿Cómo nació el concepto de «Outcast»?

APPEAL: *No nos gustaba demasiado lo que la mayoría de títulos que veíamos era capaz de ofrecer en cuestión de jugabilidad y experiencia real de inmersión en un mundo virtual. Queríamos algo que nos permitiese más libertad de acción y movimientos, y que nos absorbiera hasta niveles insospechados. La segunda razón es que vemos muy limitado ceñir el desarrollo de un juego a un género. Es algo que se convierte en un arma de doble filo, pues limita la evolución real de los juegos y acaba ofreciendo productos clónicos.*

Los auténticos clásicos, los juegos que atraen la atención del gran público, son los títulos que acaban creando nuevos géneros. Y el único modo de triunfar en este apartado es ofrecer algo completamente diferente, teniendo en cuenta únicamente aquello que de verdad te gustaría ver y con lo que te encantaría jugar.

MM.: ¿Cuál fue vuestro principal objetivo durante el desarrollo de «Outcast»?

A.: *Crear un entorno de inmersión total de un interés dramático.*

Lo que queremos decir es que crear un mundo inmersivo es sólo una de las claves (la tecnología aquí es simplemente un apoyo para un universo complejo); el segundo apartado es que si no ocurre nada real en ese mundo que has creado, no tiene interés alguno. Por eso decimos aquello de "interés dramático", es decir, ser parte de una historia que te sitúa en ese mundo, y que te hace evolucionar en tus reacciones y tu manera de "ser". En otras palabras, intentamos alcanzar el verdadero significado de la "película interactiva", pero no en el sentido en que se entendía hace unos años y que alcanzaba a la visión de bonitas secuencias de vídeo. Y en este sentido tenemos que proporcionar al jugador la posibilidad de interacción con total libertad de movimientos y decisiones, diseñando puzzles, acción, etc. que son parte de un todo.

MM.: ¿Y qué hay realmente de diferente en ese conjunto, respecto a otros juegos de acción y aventura que se pueden encontrar hoy?

A.: *Bien, en «Outcast» tenemos acción (combates apoyados por el uso inteligente de los escenarios, lo que lo acerca a los arcades 3D en perspectiva subjetiva), puzzles que resolver, aventura en un sentido similar a lo que ofrecen los juegos de Rol (una historia importante en el conjunto, con multitud de personajes involucrados), y un mundo enorme, abierto a toda decisión y movimiento.*

El juego no es, en absoluto, lineal en su evolución, y todo no se limita a luchar, y poco más. La interacción con los personajes secundarios se basa en la idea de que necesitas, y necesitan, ayuda, y es imprescindible que para conseguir ciertos objetivos tengas a una parte de los habitantes del mundo de «Outcast» de tu parte. No se trata de andar matando a todo bicho viviente, sino que debes ser astuto y planificar a largo plazo, considerando las consecuencias de tus actos.

El juego no está estructurado en misiones o niveles, ya que se trata de una evolución, no sólo de la consecución de objetivos, y todo depende de las decisiones tomadas. Pero el hecho de no ser lineal no implica que no exista un argumento. Creemos haber conseguido lo que pretendíamos al mezclar un guión sólido y una libertad total de acción.

MM.: En el apartado tecnológico, ¿por qué decidisteis decantaros por el soporte MMX en lugar de utilizar las habituales tarjetas 3D?

A.: *Sobre todo porque, aunque a muchos les pese, el mercado de las tarjetas 3D aún no es una realidad. Crece y crece, pero está plagado de decenas de mal llamadas tarjetas 3D que no aceleran nada en la práctica, pero que se han vendido como tales. La calidad y los resultados importantes que una tarjeta 3D puede ofrecer es sólo ahora cuando está empezando a ser aplicado. Y la gran mayoría no soporta una serie de efectos. La mayoría del público ha tenido que conformarse con adquirir el estándar, lo que no es decir mucho.*

La gran diferencia entre el MMX y las tarjetas 3D es que todos los PC que se pueden encontrar hoy día son MMX, con un set de instrucciones estándar, incluido en los Pentium II y Pentium III.

Y, considerando resultados, al utilizar en «Outcast» generación por voxels para el escenario, nos encontramos con que las tarjetas 3D son totalmente inútiles aquí, pero la unidad de proceso paralelo del MMX es muy eficiente y acelera, en la práctica, la generación y gestión gráfica precisa.

MM.: Pero el engine 3D de «Outcast» combina generación por voxel en escenarios con modelos poligonales para los personajes. ¿Cómo funciona el engine y cuál es su ventaja frente a otros?

A.: *Al tratarse de un engine 3D desarrollado por Appeal, podemos acceder a toda la información precisa y concreta que deseamos, en lugar de tener que limitarnos a las posibilidades de un engine poligonal estándar, que lo único que permite es dibujar triángulos. Hemos adaptado la técnica de generación gráfica a los resultados que queríamos, y no al revés. El voxel es perfecto para generar escenarios, que es el primer punto. Después, se usa técnica de bump mapping para los modelos poligonales, que los hace más orgánicos, y reales. Finalmente se tratan los efectos de agua, lo que consigue un conjunto perfecto.*

La jerarquía que gobierna el engine es dibujar el escenario con voxels, añadir polígonos en un segundo término y algunos sprites 2D para tareas específicas (fuego, partículas, etc.), procesar después una serie de efectos especiales como los sombreados, y aplicar finalmente un tratamiento que afecta al agua y a la proyección de sombras, e incluso a su profundidad y tamaño.

MM.: Y, ¿qué fue lo más complejo en todo este desarrollo tecnológico?

A.: *Sin duda, conseguir que todo combinado funcionara a la perfección. Si ya es difícil conseguir cada parte por separado, intentar que la interacción entre unos sistemas y otros fuera la ideal, resultó aún más complicado.*

MM.: ¿Existe, en cualquier caso, algún límite para esta tecnología, en relación a la calidad y capacidad de generación gráfica en tiempo real?

A.: Las limitaciones que puede tener son las que cada sistema posee, en su parte de modelado físico. El voxel únicamente puede generar escenarios convexos, pero lo hace de forma rapidísima y no depende, en absoluto, de la complejidad o carga gráfica de la escena (puedes tener un paisaje lo recargado que quieras, que la CPU no precisa de ningún tiempo extra o velocidad añadida para generarlo), mientras que los polígonos afectan de manera drástica al resultado en tiempo real, si colocas demsiados, pero son necesarios, en cualquier caso, para dibujar formas no convexas.

Hemos dedicado cada parte del engine a representar aquello que mejor puede hacer. Puedes llamar a esto una limitación, pero hace simplemente lo que tiene que hacer, aunque creemos que es el sistema ideal para conseguir lo que queríamos.

MM.: ¿Aparecerá el juego para consolas? Si es así, ¿existe alguna limitación para este formato?

A.: *Estamos investigando esa posibilidad, pero depende de las características de cada máquina el que finalmente nos decidamos por una u otra.*

La gran limitación de las consolas es que podríamos vernos obligados a recortar la no linealidad del juego, y limitar el hecho de que en PC cada parte del mundo de «Outcast» es accesible desde el comienzo. La razón es que las consolas no poseen ningún medio de almacenamiento masivo (tan sólo las tarjetas de memoria, pero nada parecido a un disco duro), y no se puede grabar el estado del mundo en su totalidad, en todo instante.

"Los juegos que atraen la atención del gran público, son títulos que acaban creando nuevos géneros"

APPEAL no tan novatos

Aunque Appeal, como compañía, existe hace únicamente cuatro años, tras los seis primeros meses que «Outcast» estuvo en preproducción, no se puede decir que sus componentes sean unos recién llegados al mundo del videojuego. Yves Grolet, por ejemplo, comenzó a programar hace doce años –cuando aún estaba en el colegio–, con su Commodore 64, llegando incluso a publicar un juego del que vendió 400 copias. Cuando conoció a Yann Robert y Franck Sauer –el grueso de lo que luego sería Appeal–, comenzaron a trabajar para Amiga, desarrollando productos para compañías como Ubi Soft, entre los que se encuentra «Agony», y Psygnosis, con «Unreal» –no el juego 3D, aparecido el pasado año–. Después, fundaron una compañía de desarrollo de máquinas recreativas llamada Art & Magic, en Bélgica, en 1 990, produciendo cinco juegos para estos sistemas. Su mayor éxito fue un título llamado «Ultimate Tennis», del que se llegaron a distribuir 5 000 máquinas. Finalmente llegó la idea de «Outcast» y surgió Appeal. Sin embargo, otro juego se "coló" antes del que ahora nos ocupa, en sus planes de desarrollo. Se trata de «No Respect», que fue comercializado por Ocean/Infogrames hace un par de años. Realmente, y según sus creadores, se trataba, más que nada, de un "experimento" con la base técnica de «Outcast», para probar la solidez de algunas de las tecnologías, entonces aún incipientes, usadas por «Outcast», y combinar cierto estilo de las máquinas recreativas, en busca de un banco de pruebas adecuado.

Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

Savvy™



Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.

"I've got to admit it's getting better..." **www.philipsconsumer.com**



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

Por: Penelope Labelle

Segunda reunión de esta recién estrenada sección, después de una primera aproximación que ha venido llena de opiniones en contra, a favor, supresión de algunas subsecciones, votaciones... Pero, lo primero es ir por partes, y nada mejor que hacerlo con vuestra más reciente líder de equipo, que pasa a comandar la sección.

Los Comicios

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. El mes ha sido bastante movido, sobre todo en cuanto a cartas y e-mails recibidos hacia mi sección, que es la vuestra.

Primero de todo, voy a dar un saludo a todos aquellos que no estuvisteis en la reunión del mes pasado –de la que os recomiendo su lectura–, para pasar a describiros un sistema de votación para vuestros programas favoritos con el fin de establecer preferencias.

SISTEMA DE VOTACIÓN

Evidentemente, cada apartado de estas páginas debe llevar un apartado por separado, por lo que iré comentando, uno a uno, el sistema que vamos a emplear para votar a esos juegos. Antes de nada, decir que el tema de las votaciones es algo que habéis pedido casi todos en vuestras cartas, lo que me llena de satisfacción, ya que eso quiere decir que la sección ha tenido gran aceptación.

Todos los apartados llevarán un sistema de votación bastante parecido, si no igual, de modo que si hay que hacer alguna aclaración ya os lo indicaré. Por tanto, el sistema de poder hacer vuestros votos, siempre por correo ordinario o electrónico, será de la siguiente manera: cada mes, podéis votar a tres juegos como mucho –uno para cada apartado–, teniendo en vuestro poder diez puntos que podéis administrar como queráis, y sólo podréis hacer una sola votación por mes y por apartado, de manera que uno puede votar a los cuatro apartados, votando para cada uno a un máximo de tres juegos –ojo, para cada apartado, si se quiere–, repartiendo esos diez puntos. Es decir, un programa votado para Acción Frenética, por ejemplo, podrá llevar de 1 a 10 puntos, según penséis que es bastante normalucho (1) o que es el mejor de todos los tiempos (10). Dado que el espacio es bastante limitado, nos limitaremos a indicar únicamente cuáles son los tres más votados de cada subsección en cada mes. ¿Queda claro?

Pues una vez explicado el sistema de votaciones que se empleará a partir de este mes, pasamos a dar la palabra a los primeros críticos y lectores de estas páginas.

PRIMEROS EN DISCORDIA

Y el primero en hacerlo se trata de un e-mail de un tal "Logan" –o por lo menos así se hace llamar– y no se trata precisamente de alabanzas hacia la persona que lidera esta sección, si no todo lo contrario. En ella, Logan hace un comentario personal sobre mí y la actitud que he tomado en el foro arcadiano llevando estas páginas, y el cual dice, y cito textualmente, que "la actitud de "soylamejorsoylalechesoyunsemidiosymishijosporburrosqueseantambienloseranmientrasquevosotrossolosoisunpuñadodeprigaosynohaynadaquepodiashacerparamejorarperoseguirintentandoloquemediviertevcrosretorcerosenvuestrospateticosintentospormejorar..." Y continúa diciendo que dicha actitud no cae bien en dicho foro. Añade, además, que es veterano en esto de los arcades desde la era del Spectrum. Bien, bien. En primer lugar, para hacer tales afirmaciones hay que estar seguro de que una no es lo que dice ser, lo cual dista mucho de haber sido comprobado por Logan y, de momento, por ninguno de los lectores de Micromanía. En segundo lugar, lo único que se pretende es hacer que la reunión sea lo más divertida posible, sin que ello sirva para que aparezcan tensiones entre vosotros, "los mortales", y yo, y por ello ese matiz que se le quiere dar a mi persona. Termino diciéndole que tal vez Logan sea mejor que yo, lo cual podrá demostrar echando una partidita a cualquiera de los juegos que sean sus favoritos, ya sea por Internet, o como quiera –ya sabes cuál es mi nombre–, pero jamás te juzgaré sin haberme enfrentado a ti. Si resultas ser mejor que yo, ya sabes, serás el primero en

Acción frenética

Felipe Ruimonte, alias Don Corleone, de Madrid, propone que todos los meses dé unos consejos y técnicas para los distintos programas de arcade 3D, así como decir el porqué se debe utilizar el ratón en determinados juegos, tecnicismos de los programas, etc. Bien, Felipe, tus propuestas han sido oídas por los dioses, y en próximas citas serán atendidas. Don Corleone propone además un debate para esta sección en la cual se opine sobre si los puzzles que se incluyen en los arcades 3D han de ser fáciles o sencillos en pro de mejorar la jugabilidad. Pues bien, una vez que tus plegarias han sido oídas paso a relataros por qué se debe usar el ratón en los arcades 3D, tipo «Quake», «SiN», etc. La razón es bastante sencilla: Mientras el movimiento con el teclado únicamente obedece a pulsaciones de una o varias teclas, necesitando varios dedos para, por ejemplo, dar un giro de 180°, mirar hacia arriba, saltar y disparar en un solo movimiento, con el ratón bastaría un simple movimiento brusco del mismo para girar, apuntar, saltar y disparar con tan sólo una mano y dos dedos. Vamos, que no requiere que tengamos tanta coordinación de los dedos, que siempre tienden a confundirse bastante.



Por este mes, nada más en este apartado, sólo decir que la explicación haya merecido la pena, y que nos vemos el mes que viene.

Carrusel deportivo

Este mes quiero plantearos un debate: ¿Por qué las compañías sacan constantemente versiones de juegos, como «PC Fútbol», «FIFA», y tantos otros, y no innovan en el género?

Y ahora unas noticias: parece que los programadores se han puesto de acuerdo en sacarle más provecho al tema de los programas dedicados al boxeo, como lo puede demostrar la gran cantidad de títulos que hay ya disponibles. Uno al que le queda poco es «Prince Naseem Boxing», de la mano de Codemasters –para PC y PlayStation–, que augura una calidad técnica sobresaliente. También llega la época del año en la que se sacan nuevas actualizaciones de

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE. También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***



Sin teclado

Dado que ha habido ciertas personas que han dicho que esta subsección debería desaparecer de estas páginas, no me queda más remedio que hacer un debate sobre la permanencia o no de esta sección. Ya sabéis dónde tenéis que enviar vuestras cartas, y lo único que tenéis que advertirme es si queréis la permanencia de "Sin Teclado" en la Zona Arcade. Desde luego, vuestras opiniones serán escuchadas y reflejadas dentro de unos cuantos números. Ya os iré diciendo cómo van las cosas, y cómo se van inclinando los dioses hacia una solución u otra. Ahora, lo que está por venir:

«Beetle Adventure Racing» será un juego de carreras de coches en el que los protagonistas serán los famosos escarabajos de Volkswagen, y saldrá para N64. Desde luego, parece que originalidad sí va a tener.

Y seguimos con la consola de Nintendo, y con «Vigilante 8», en el cual deberemos ponernos a los mandos de un potente vehículo y destrozar a los oponentes por más de 70 localizaciones distintas. Este programa ya está disponible para PlayStation.

En la Boca del Volcán

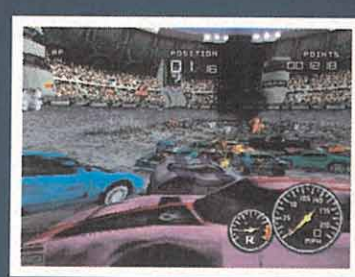




El balance de los próximos lanzamientos llega de la mano de «Kingpin», del cual ya se dicen excelencias, no sólo a nivel gráfico, sino a nivel jugabilidad, ya que podremos hablar con determinados individuos, ser bordes con ellos, amistosos, comprar sus servicios, y una lista de habilidades que casi lo podrían encasillar dentro del género de las aventuras.

En otro orden de cosas, parece que el género de los juegos de conducción pasa por un momento álgido, debido a la gran cantidad de programas que se están preparando. Tal es el caso de títulos como «T.T.T.», donde los circuitos enrevesados y los loopings estarán a la orden del día, de Take 2; «Demolition Racer», con cierto parecido al mítico «Destruction Derby», de Accolade; «Driver», del cual se asegura que va a tener una calidad gráfica y jugable más allá de lo visto hasta ahora, de Reflections; y así podríamos seguir con muchos títulos más de este género, pero lo dejaremos ahí.

Mientras esperamos a que «Quake III: Arena» salga a la venta, podemos ir haciendo boca con, por ejemplo, «Requiem. Avening Angel», que nos pondrá en la piel de un ángel cuya misión es extirpar las fuerzas del mal de la tierra, para lo que contaremos con armas, cómo no, pero también con un importante elenco de poderes divinos que nos permitirán lanzar bolas de fuego, sanarnos, provocar terremotos, y un largo etcétera. En una línea muy parecida se está desarrollando «Sanity», de los chicos de Monolith Productions, y del cual ya se dicen cosas realmente impresionantes, debido a la nueva tecnología 3D que han desarrollado estos muchachos. Aquí también tendremos poderes y un argumento de lo más llamativo. O también podemos decantarnos por instalarnos el parche de actualización de «Half-Life», luego el de «Team Fortress Classic» y dedicarnos a dar caña a los que os pongan por delante en las partidas multijugador. Por cierto, para aquellos interesados en esto último, decirles que pueden encontrar ambas ampliaciones de «Half-Life» en el CD-ROM de Micromanía de este mes.





obtener el preciado galardón de Maestro en Artes Arcadianas. Aclarando todo lo concerniente a mi persona, dejo en paz a Logan para seguir con otros contertulios. Suerte.

¿PIRATA O LEGAL?

El segundo que traigo a colación se trata de otro e-mail, concretamente de Arturo –así se hace llamar en su correo electrónico (no estaría de más que pusieseis el nombre, los apellidos y el lugar desde donde escribís)–, el cual me indica una dirección de Internet desde la cual, por lo visto, se puede bajar la demo de «Quake III». Pues bien, lo cierto es que me he preocupado de atestiguarlo, y efectivamente, desde la dirección que me da, un se baja un zip que ocupa unos 16 MB, y que al descomprimir resulta ser... el programa que los chicos de id Software han utilizado para hacer demostraciones. Es decir, que para lo único que sirve es para grabar una serie de secuencias del juego con cuatro localizaciones, y en la cual lo único que se hace es manejar un personaje mientras coges armas, las disparas, corres, ves los maravillosos efectos de los escenarios en movimiento, etc. Pero no pasa de ahí, de ser una mera herramienta para mostrar el poderío que, a priori, tendrá «Quake III: Arena». Aún así, estoy casi convencida de que es algo que se filtró en la red de redes, con lo que podría llegar a considerarse pirata, que ha sido "robado" de sus oficinas. Así pues, nuestro gozo en un pozo. Habrá que esperar por lo menos hasta julio –fecha oficial de su lanzamiento, aunque se rumorea que hasta octubre no estará listo– para poder disfrutar de «Quake III: Arena».



los juegos de fútbol, así como otras nuevos producciones, como lo llega a demostrar «Football World Manager», que promete incluir más de 25 000 jugadores reunidos en más de 1 000 clubes que pueden jugar en unas 70 divisiones. Habrá que verlo.

Torpelandia

Son varias las cartas que he recibido de personas a las que no les funcionan algunos de los trucos de «Star Wars Rogue Squadron 3D», y ello se debe a varios motivos. El primero es porque los trucos FARMBOY, TIEDUP, IGIVEUP Y BLAMEUS son para la versión de Nintendo 64 de este juego. El otro motivo, que hace que CHIKEN no funcione, se debe a un error tipográfico, y la manera correcta de teclearlo es CHICKEN. Eso es todo.

El truco de este mes es para los que se quieren parecer a los Swindlers, y en concreto para aquellos que lo hagan en Nintendo 64, para el juego NBA Jam. Cuando estéis disfrutando de un partido, pulsad la siguiente combinación de teclas para obtener:

L, L, C-abajo, L, L, C-abajo: El jugador que controlas puede hacer mates desde cualquier lugar de la cancha.

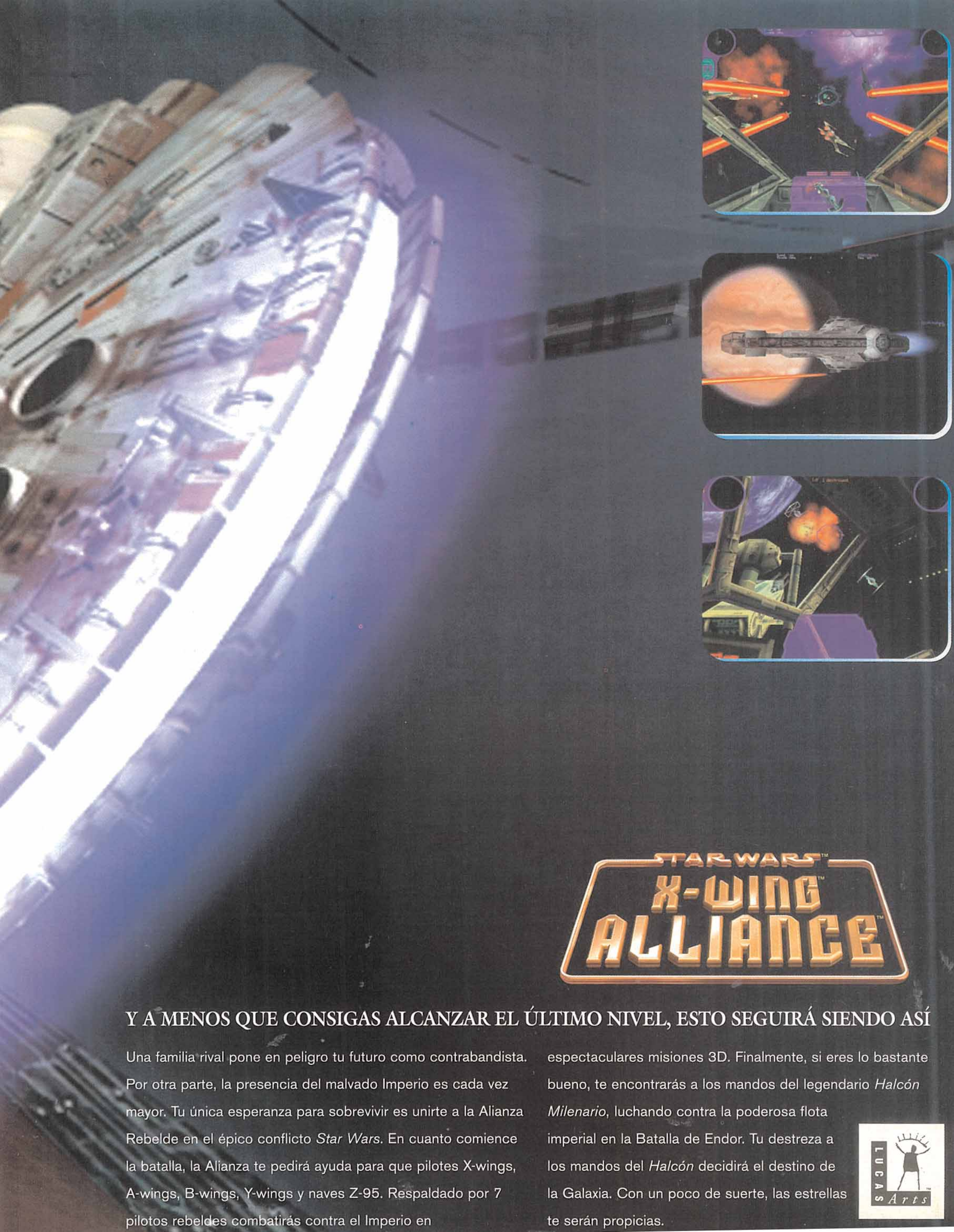
L, L, C-izquierda, L, L, C-izquierda, L, L, C-izquierda: Para enfrentar a los "Davides Stones" con los "Goliates Eyes".

ORDENADOR Y CONSOLAS

En otro orden de cosas, Carlos del Campo nos escribe para felicitarnos por la nueva sección de Micromanía, y sobre la cual dice que el apartado de "Sin Teclado" está fuera de contexto, ya que Micromanía es una revista sólo de ordenadores compatibles. Pues siento decirte, Carlos, que precisamente esta revista se caracteriza por la diversidad de plataformas que en ella se incluyen, yendo desde la consola de Sony, PlayStation, hasta la de Nintendo, Nintendo 64, pasando por la de Sega, de próxima aparición en el mercado europeo, Dreamcast, y si no, no tienes más que echarle un vistazo a la sección de Última Hora, donde se dan cita noticias referentes a este mundillo, o los Puntos de Mira, que siempre llevan juegos comentados de consolas. Así que no estoy de acuerdo contigo en eso de que "Micromanía es sólo para juegos de ordenador". De momento, seguirá fiel a todos aquellos que prefieren jugar "sin teclado", a no ser que haya una inmensa mayoría de vosotros que quiera que "Sin Teclado" desaparezca.

Carlos también quiere saber dónde puede conseguir «Team Fortress Classic». Pues estás de enhorabuena porque lo incluimos en el CD-ROM de este mes, así como el parche de actualización a la versión 1.008 de «Half-Life» necesaria para instalar «Team Fortress Classic». De todas formas, en la dirección de Internet www.teamfortressclassic.com te la puedes bajar, y decirte que es una actualización que añade nuevos escenarios, modos de juego, personajes y un largo etcétera que mejoran bastante las opciones multijugador del original, y sí, sólo está realizado para partidas multijugador contra otros oponentes humanos.

Este mes las páginas no dan más de sí, pero recordad que tenemos una cita el próximo mes. Y ya sabéis: que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.



STAR WARS™
X-WING™
ALLIANCE™
Y A MENOS QUE CONSIGAS ALCANZAR EL ÚLTIMO NIVEL, ESTO SEGUIRÁ SIENDO ASÍ
Una familia rival pone en peligro tu futuro como contrabandista. Por otra parte, la presencia del malvado Imperio es cada vez mayor. Tu única esperanza para sobrevivir es unirte a la Alianza Rebelde en el épico conflicto Star Wars. En cuanto comience la batalla, la Alianza te pedirá ayuda para que pilotes X-wings, A-wings, B-wings, Y-wings y naves Z-95. Respaldado por 7 pilotos rebeldes combatirás contra el Imperio en espectaculares misiones 3D. Finalmente, si eres lo bastante bueno, te encontrarás a los mandos del legendario Halcón Milenario, luchando contra la poderosa flota imperial en la Batalla de Endor. Tu destreza a los mandos del Halcón decidirá el destino de la Galaxia. Con un poco de suerte, las estrellas te serán propicias.
LUCAS Arts

B-17 THE MIGHTY EIGHTH

El factor humano

En estos momentos, en los que podemos contar con varios simuladores ambientados y desarrollados sobre los cazas de la II Guerra Mundial, no era de extrañar que apareciera un nuevo título basado en un bombardero de la misma época. Wayward Design quiere hacer de «B-17. The Mighty Eighth» un programa abrumador en lo que a calidad técnica se refiere y ofrecer un soplo de aire fresco, innovando hasta los límites de la imaginación.

En la mayoría de los simuladores de vuelo nos encontramos dentro de la cabina del piloto con una misión asignada, debiendo completar una ruta entre puntos determinados, entendiendo todos los sistemas del avión, como volar, luchar y permanecer vivo. «B-17» se muestra, ya desde el principio, diferente a cualquier otra simulación, y en él podrán encontrarse diversas formas de jugar, pero todas ellas están basadas en experiencias de los componentes de la 8th Airforce, desde cuya base en Inglaterra voló con numerosos bombarderos y algunos cazas sobre objetivos en toda la Europa ocupada por fuerzas alemanas y, por supuesto, en las acciones posteriores al desembarco de Normandía. Dichas experiencias han permitido a los programadores y diseñadores tener claras referencias sobre cómo debían ser los masivos ataques de caza de la Luftwaffe y de la Flak (artillería antiaérea alemana).

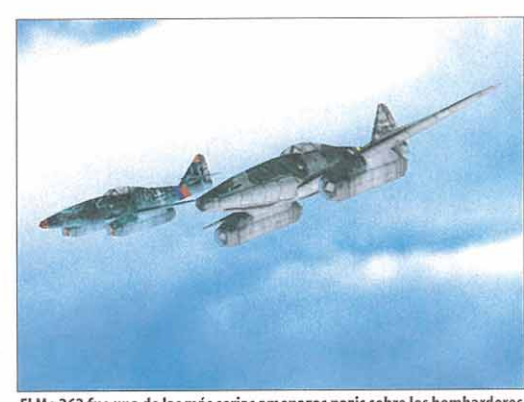
8th AIRFORCE SOBRE EUROPA

Adoptando diversos papeles dentro de la plantilla de tripulación del B-17, el jugador podrá, además de pilotar el avión si es que le gusta la acción, situarse en una de las torretas de cañones para repartir proyectiles; la inteligencia artificial del programa se encargará de tomar el control de avión y demás aspectos del juego.

No obstante, el mejor modo de ver el programa será observar globalmente todos los aspectos y atender de cerca el trabajo del resto de la tripulación asegurándonos que cualquier eventualidad será cubierta. Si el piloto es herido en combate, el jugador podrá asumir el control saltando entre los diferentes miembros de la tripulación. El objetivo, en cualquier caso, será cumplir los objetivos que han sido asignados por el oficial superior. Para el capitán de un bombardero su principal preocupación será la de mantener sano el avión y la tripulación, mientras que el comandante de un escuadrón deberá equilibrar el número de bajas con los objetivos cumplidos por los hombres a su mando.

«B-17. The Mighty Eighth» estará ubicado en el teatro de operaciones europeo a partir de 1.943 con la llegada de las fuerzas estadounidenses. Una simple tripulación podría volar en 25 misiones realizando un periodo de servicio asumiendo el papel de capitán de bombardero, pero sólo significaría un pequeño elemento más dentro de la guerra. Sin embargo, como comandante de un escuadrón podremos hacer mucho más, ya que la escala de nuestras acciones aumenta considerablemente,

Más allá de lo que supone realizar un simulador de vuelo, Wayward está inmerso en la simulación de un bombardero con todos los factores que esto implica, incluido el de la tripulación



El Me 262 fue una de las más serias amenazas nazis sobre los bombarderos aliados que se acercaban a la frontera alemana.



Desde la gigantesca bodega de armas, situada en la panza del fuselaje, los B-17 lanzaban su carga mortífera.

El motor 3D ha sido diseñado únicamente para equipos con aceleración gráfica 3D

Daños estructurales

La realización técnica de «B-17. Mighty Eighth» ha prestado una especial atención al diseño de los modelos de aviones que participan en el juego. Como ejemplo, en este P-47 Thunderbolt puede verse que ha sido dividido en varias piezas que están texturizadas en un peculiar sistema "por capas". De este modo puede alcanzarse un nivel de detalle magnífico, puesto que cualquier parte del avión, al recibir un impacto, no sólo puede partirse o deformarse, sino que quedarán a la vista superficies internas mostrando las entrañas del aparato. Así mismo, los demás modelos en superficie, como vehículos y estructuras, disponen de diferentes texturas que irán cambiando la apariencia del modelo según los daños que sufra.


En el punto de destino, el oficial bombardero da la orden de lanzamiento, el momento más delicado de la misión: sólo tiene una oportunidad.


Desde uno de los ventanales del avión un artillero puede vigilar el ángulo de visión que corresponde a un amplio espacio aéreo en busca de amenazas.

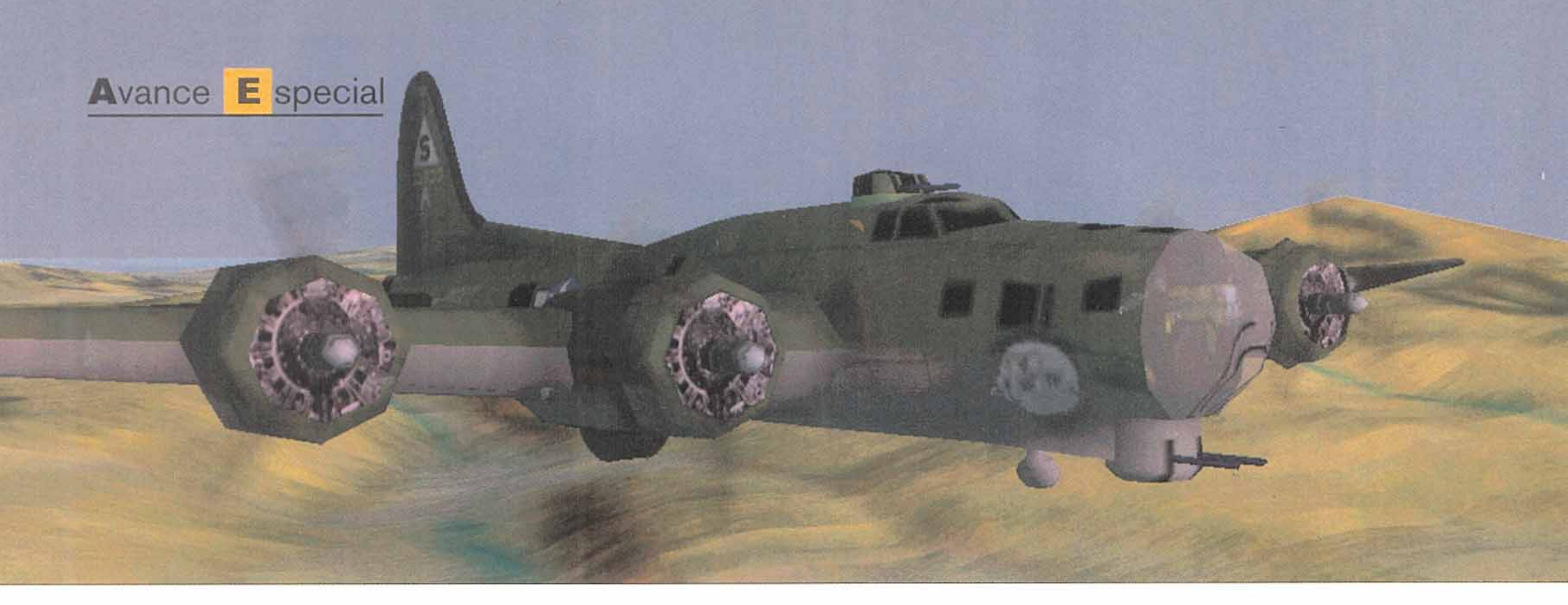
pudiendo cambiar el transcurso de la guerra que conoceremos a través de una serie de informes mensuales en el juego que ayudarán a mantener nuestros esfuerzos en la dirección más adecuada posible.

EXPERIENCIA E HISTORIA

En el desarrollo técnico de «B-17» se han invertido numerosos recursos de estudio consultando dosieres y libros sobre aviónica de aeroplanos de la Segunda Guerra Mundial, y una de las principales preocupaciones de Wayward Designs ha sido planear meticulosamente cada aspecto del programa sin desviarse de los objetivos. La razón de haber elegido al B-17 para realizar un simulador no es sólo por la importancia histórica tuvo en la guerra, sino porque es un apasionante papel que despierta aún hoy mucho interés entre los aficionados a la aviación militar, y más concretamente a los de simuladores. El bombardeo de objetivos a plena luz del día frente a los escuadrones alemanes de cazas, algo así como una batalla abierta en el aire, como un cuerpo a cuerpo donde no hay escondrijo posible, era un reto que los aviadores de la época debían afrontar. Por eso, en un B-17 todos y cada uno de los diez miembros de su tripulación hacían que el factor humano fuera fundamental. Ésta es la principal peculiaridad de «B-17. The Mighty Eighth», la interacción con otros personajes dentro de la simulación y no sólo con una máquina.

Wayward Designs ha buscado alcanzar el máximo nivel en todas las características del juego que se refieren realismo del terreno, detallados modelos de aviones, complejos modelos de vuelo, realismo de propiedadesfísicas y un innovador sistema de juego en lo que se refiere al control de la tripulación en tiempo real.

Para ello ha sido necesario contar con una gran cantidad de información y canalizarla en la dirección adecuada haciendo gala de una inversión en búsqueda de recursos extraordinaria que proviene principalmente de tres vertientes diferenciadas. El recurso técnico comprende mucha información acerca de cómo funciona el B-17 y qué le afecta. Wayward ha realizado copias de documentos originales de vuelos de entrenamiento donde se simulan multitud de condiciones de vuelo, incluidos los simulacros de situaciones de emergencia.



El recurso histórico es el más importante para estructurar los acontecimientos del juego. Se ha recopilado información de la composición militar de la 8th Airforce, sus aviones y las actuaciones de los aviadores más destacados. Por último, se ha contado con un recurso que se muestra como el más importante para obtener una visión más cercana sobre las actuaciones de los bombarderos, y que es el del testigo presencial. Se ha consultado con algunos veteranos pilotos que volaron misiones de bombardeo, y con entusiastas pilotos que aún hoy mantienen en perfecto estado de vuelo algunos ejemplares del B-17 cincuenta años después.

PINCELADAS AL DETALLE

Todas las características del bombardero B-17 están siendo reproducidas atendiendo al detalle y trabajadas especialmente en las animaciones de los modelos humanos, capturando movimientos de actores, o en la generación del escenario, mediante fractales 3D. Las características físicas del aparato, incluyendo propiedades aerodinámicas de las superficies de control, el tiempo de respuesta y la potencia de los motores, han sido representadas –según sus creadores– con un realismo y rigor sin precedentes. Y aunque casi todos dicen lo mismo, esta vez parece que van a tener razón. El engine utilizado permite incluir un modelo matemático del B-17 que cuenta con numerosos elementos propios del avión simulando no sólo su respuesta aerodinámica, sino también averías en cualquiera de sus cuatro motores, pérdidas de presión, etc. Todos estos elementos permiten al programa profundizar al máximo en el desarrollo de un sistema físico avanzado de tal forma que dentro de la aeronave los tripulantes pueden sentir los desplazamientos inducidos por el viento a la energía cinética del avión.

El diseño de la interfaz es uno de los cuestiones que más imaginación exige, sobre todo si nos encontramos ante un programa tan innovador y extenso en sus modos de juego. En «B-17» tendremos, en principio, una visión panorámica de cada rincón del bombardero desde la cabina del piloto



La fortaleza aérea

El Boeing B-17 fue el bombardero norteaméricano más relevante del escenario europeo en la Segunda Guerra Mundial. Realizando incursiones sobre Francia, Bélgica, Holanda y Alemania a plena luz del día en numerosas formaciones, sufrieron muchas pérdidas debido al gran radio de acción que debían cubrir sin contar con los cazas de escolta, puesto que estos tenían una limitada autonomía. Hasta la llegada de los P-51 Mustang de mayor alcance, tuvieron que enfrentarse solos en muchas ocasiones a las oleadas de cazas de la Luftwaffe. Gracias, no obstante, a su tamaño y a las torretas de ametralladoras que intentaban mantener a los cazas a raya, se le puso el sobrenombre de Flying Fortress (fortaleza aérea).



WAYWARD DESIGN

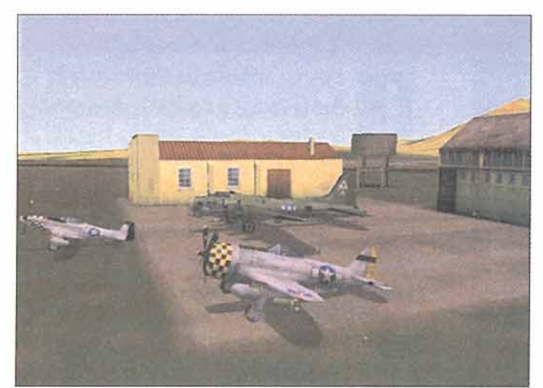
Wayward Design es una joven compañía que cuenta con 20 personas encabezadas por dos veteranos de la industria del videojuego, Andrew Walrond, que participó en el «B-17» original, de la mano de Microprose, «Broken Sword» o «Shuttle Simulator», entre otros de renombre, y Dominic Robinson, que ha participado en títulos tan conocidos como «G-Police» o «Assault Rigs». El resto de los miembros es un fuerte grupo de profesionales especializados cada uno en sus técnicas específicas o talento artístico.



1- Andrew Walrond: Programador y Director de Proyecto. 2- Dominic Robinson: Programador y Director. 3- John Shave: Programador de control de Colisión. 4- Andy Thomason, Chris Keegan y Mario D'Onofrio: Programadores. 5- Andrew Crowley: Programador. 6- Paul Brain: Programador. 7- Ianin Howe: Productor y Diseñador. 8- Ken Hall: Artista de Aviones Low-poly. 9- Dave Harris: Artista Gráfico. 10- Charles Rrawlins. 11- Claire Cooper. 12- Attila Roth.



A plena carga, los B-17 necesitaban una pista muy larga para despegar; aún así, las gigantescas alas del avión le permitían poder alzar el vuelo transportando una gran carga bélica y a tope de combustible.



Los B-17 operaban desde bases situadas en la retaguardia, o en Inglaterra, muy lejos de amenazas enemigas terrestres.



Los P-47 y P-51 fueron los principales aviones de escolta en operaciones de bombardeo, pero sólo bien entrada la guerra fueron realmente eficaces al aumentar su radio de acción.

Hasta la llegada del próximo invierno, fecha prevista para la salida del programa, son ya muchos los elementos que pueden perfilar lo que será el juego



donde la mayoría de los instrumentos y tripulantes son visibles. Los instrumentos podrán manipularse desde el teclado, pero no desde el ratón ya que éste controlará el ángulo de vista. Una vez saltemos a alguno de los puestos de tripulación, los instrumentos que controla se nos presentarán a pantalla completa, y aquí sí podremos usar el ratón para pinchar sobre un botón o palanca.

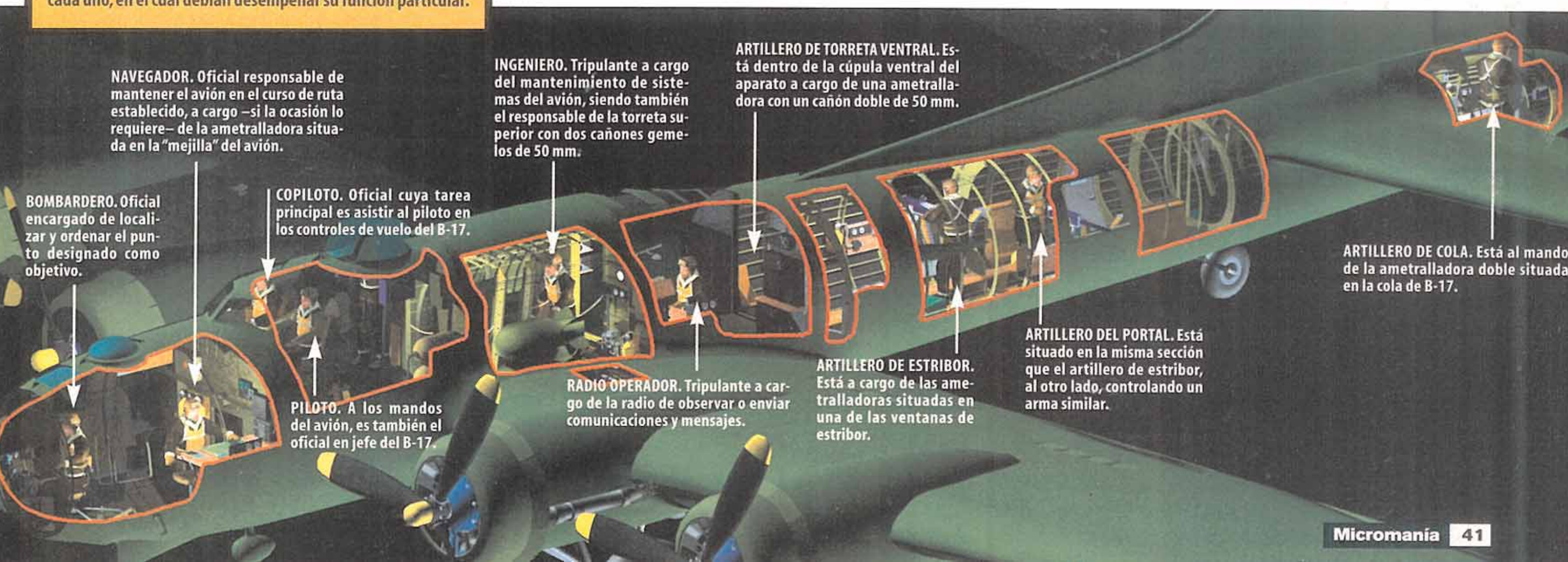
El B17 dispone de alrededor de 60 indicadores analógicos, frente a los aproximadamente 25 de un típico caza de la Segunda Guerra Mundial. Todo lo que podamos ver en el avión es auténtico, habiéndose utilizado más de cien fotos que posteriormente se han utilizado en los modelos 3D de la cabina. Cada uno, por supuesto, tiene una función específica lejos de significar tan sólo un elemento meramente cosmético.

Aparte de los aviones, el contar con la tripulación ha supuesto utilizar una inteligencia artificial capaz de representar de modo convincente el factor humano en la acción del juego. Durante el curso de una campaña, los aviadores podrán sufrir hospitalizaciones, resultar muertos o capturados, rescatados en el Mar del Norte, galardonados, o trasladados de vuelta a América tras un periodo de servicio. Uno de los más importantes aspectos en este sentido es la capacidad de aprender por parte de la tripulación y que puede hacer que un novato recién salido del entrenamiento llegue a convertirse en un as gracias, en parte, a nuestras decisiones. Cada misión puede convertirse en la experiencia más cercana a volar en un bombardero B17 en una misión real sobre los cielos de Europa. Una excelente idea de los chicos de Wayward Designs, que seguro los incondicionales del género esperan con gran ansiedad.

D.D.F./S.T.M.

En las entrañas del B-17

Los diez tripulantes del bombardero B-17 de la Segunda Guerra Mundial tenían que repartirse un pequeño espacio para cada uno, en el cual debían desempeñar su función particular.



En este número de Micromanía inauguramos una nueva sección que, mes tras mes, tratará de adentraros en un mundo tan poco conocido aún como el de los juegos on line. Trataremos todos los servidores que existen en este momento al efecto, hablaremos sobre los títulos más jugados en la red de redes, y seguiremos paso a paso los descubrimientos, mejoras y avances que se produzcan en los que ya están funcionando.

Paso a la tridimensionalidad en la red

Everquest (I)

La nueva andanza de Micromanía en la Red la vamos a dedicar a «Everquest», la producción que Sony ha lanzado al mercado, a fin de plantarle cara y ofrecerle competencia al que, hasta hoy, ocupaba el monopolio dentro de los juegos masivos on line, cómo no, el conocido por muchos «Ultima Online» de Origin.

Dentro de un mundo de tintes medievales, donde se mezclan de forma homogénea el poder de la espada con el de la brujería, vamos a crear un personaje, de una raza y profesión específicas. A partir de ahí, empezará nuestra labor para hacer que aumente de experiencia y sea cada vez más poderoso. Bajo un escenario tridimensional, de cuya gestión gráfica se encargará una tarjeta aceleradora 3D –la cual no es obligatoria, pero sí más que recomendable–, nuestro avatar se moverá con plena libertad pudiendo relacionarse con otros jugadores o con personajes controlados por la máquina: viajar a ciudades donde ejercer de mercader y tratar de enriquecerse o adentrarse en las oscuras cavernas y frondosos bosques en busca de aventura, oro y, con mala suerte, la muerte.

Aún no hay servidores en Europa, por lo que aquellos que lo adquieran con premura, se verán envueltos en la misma problemática que tuvieron los habitantes del viejo continente tiempo atrás con «Ultima Online» que, por suerte, se solucionó con la activación de dos servidores europeos –Europa y Drachenfels–.

Ahora, la duda surge con respecto a la calidad de conexión que podemos conseguir con «Everquest». ¿Ocurrirá, como dicen algunos, que si con «Ultima Online» teníamos problemas a la hora de mover gráficos 2D, lo que puede pasar ahora con gráficos 3D puede ser insufrible o, por el contrario, al trabajar los servidores únicamente con coordenadas, como parece que lo hacen, no afectará mucho una coordenada más que representaría la tercera dimensión? La única manera es verlo "in situ", cosa que os prometemos hacer para el mes que viene, en el que os explicaremos cómo se comienza una partida de «Everquest» y los primeros pasos que hay que dar en este apasionante nuevo mundo que aún está por explorar.

Magallanes

El rincón del navegante

En esta sección vamos a contar con vuestra colaboración como asiduos jugadores dentro de la red de redes, ya sea como guerreros o magos en «Ultima Online», como comandantes espaciales en «Starcraft», o como comandos de «Quake II». Buscamos gente con avidez de exploración para que nos envíe curiosidades, sucesos extraños, bugs existentes en los programas, quejas, o cualquier cosa que os haya ocurrido o que hayáis visto, tendrá lugar en este espacio.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA, ZONA ON LINE**, C/Ciruelos,4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ZONA ON LINE**
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

¡Libera la magia!

RAGE of MAGES











Una terrible guerra ha agotado los recursos del próspero reino de Kania. Algunos valientes intentaron encontrar la magia que trajera la paz; pero, la misteriosa tierra de Uimoir, donde se esconde la solución definitiva, se ha convertido en el cementerio de los más valientes guerreros. Ahora el destino de Kania está en tus manos. ¿Te atreves a liberar la magia?

Juego de rol con combates en tiempo real | Aumenta las habilidades de tus personajes por medio del entrenamiento y la experiencia | Más de 300 tipos de armas, hechizos, pociones... | Hordas de enemigos y monstruosas criaturas | 25 misiones donde el argumento depende de tus propias decisiones | Gráficos, escenarios en 3D y efectos de luz en tiempo real | Inteligencia Artificial que responde a la experiencia y capacidad de tus personajes | Juego en red hasta un máximo de 16 personas

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98

MICROIDS | MONOLITH PRODUCTIONS | NIVAL ENTERTAINMENT | Буka

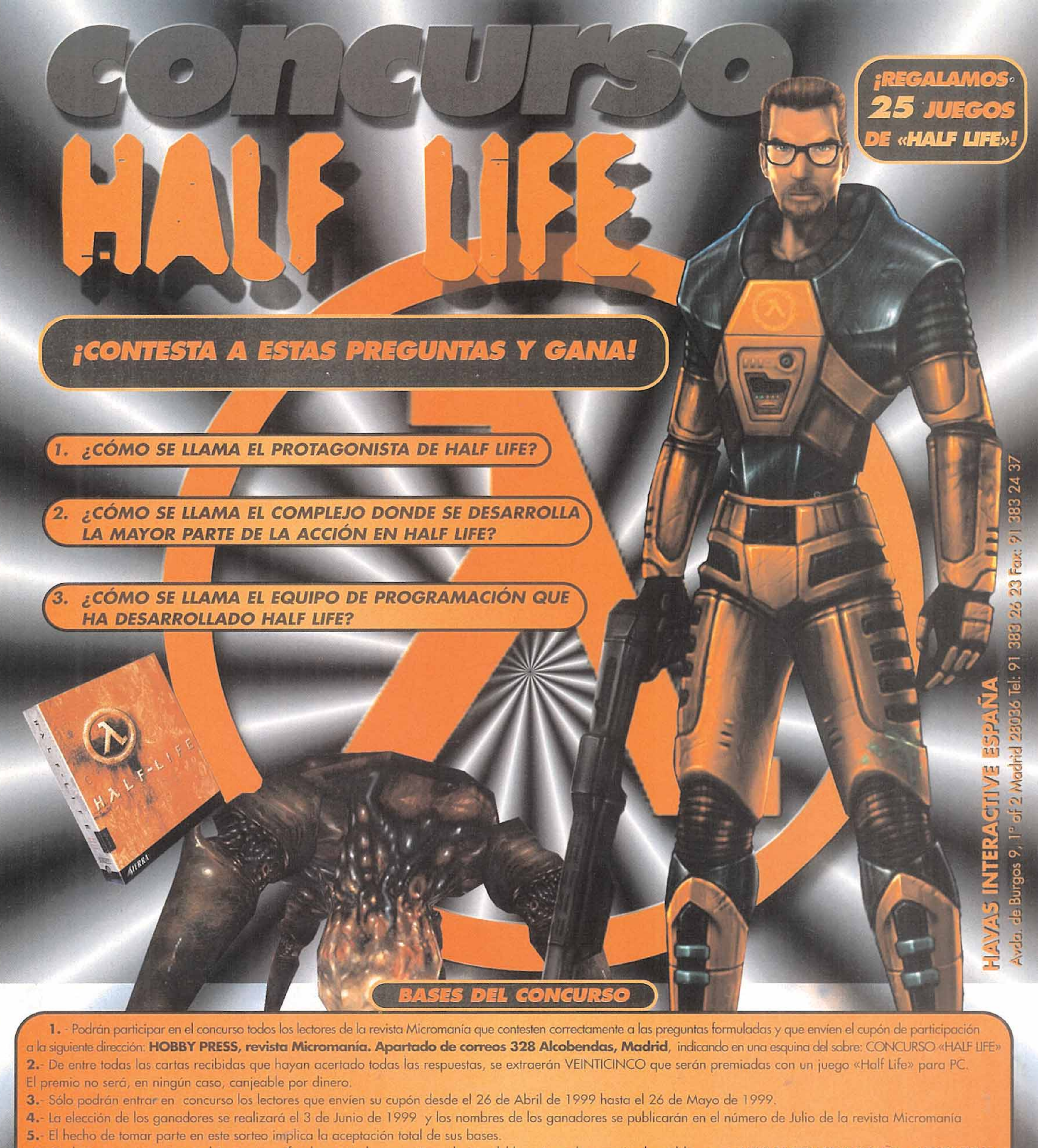






LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**



BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid**, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «HALF LIFE»

2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan acertado todas las respuestas, se extraerán VEINTICINCO que serán premiadas con un juego «Half Life» para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Abril de 1999 hasta el 26 de Mayo de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Junio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Micromanía

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD: PROVINCIA:

C. POSTAL: TELÉFONO:

RESPUESTAS: • 1._ • 2._

• 3._

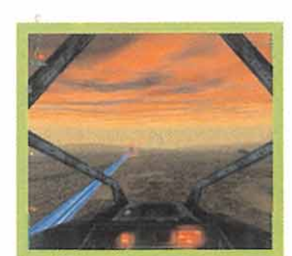


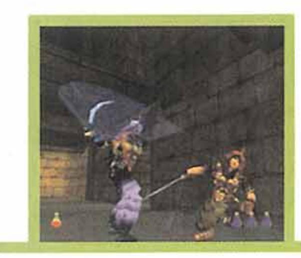
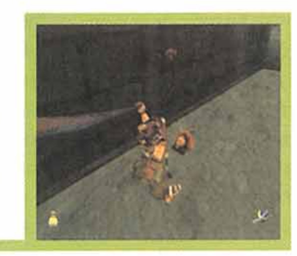


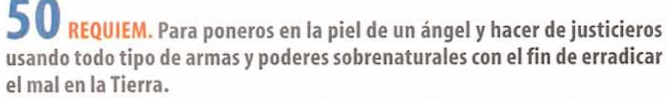
46 FOOTBALL WORLD MANAGER. El mundo del balón se va a ver beneficiado de un nuevo manager dentro de poco tiempo. Veremos si se cumplen todas las expectativas esperadas por UBI Soft.
HELLCOPTER. Un frenético shoot'em up que nos pondrá a los mandos de un fastuoso helicóptero.
FORCE 21. Red Storm vuelve a la carga tras el éxito de «Rainbow Six», con la estrategia en tiempo real como trasfondo.




48 DUNGEON KEEPER II. Tras el éxito de la primera parte, los chicos de Bullfrog vuelven a la carga con este, por todos, esperado programa.
HELLFIRE. El mundo de los simuladores de helicópteros está de enhorabuena gracias a este título, donde se podrán manejar hasta ocho tipos diferentes.
MECHWARRIOR 3. La saga de los incombustibles mechs por fin tiene continuación, mejorando con creces lo que ofrecían sus antecesores.
PRINCE OF PERSIA 3. El famoso plataformas de todos los tiempos por fin tiene secuela, esta vez utilizando las tecnologías de hoy día. Un programa que seguro hará que muchos de nosotros tengamos nostalgia.



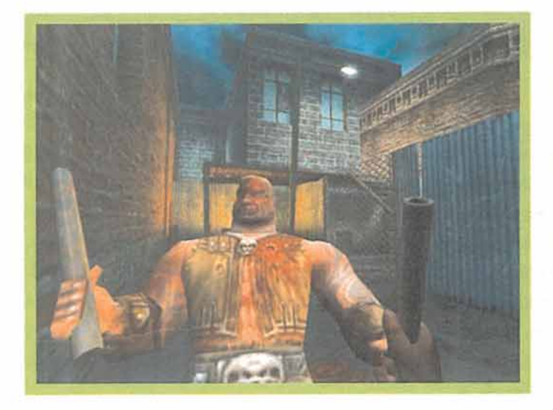





50 REQUIEM. Para poneros en la piel de un ángel y hacer de justicieros usando todo tipo de armas y poderes sobrenaturales con el fin de erradicar el mal en la Tierra.
SYSTEM SHOCK 2. La segunda parte de este peculiar programa viene acompañado, además de sus tintes de aventura y arcade, con claros signos de rol.
THEME PARK WORLD. Otro clásico programa de estrategia que los señores de Bullfrog han sacado de sus archivos para modernizarlo.








52 KINGPIN

Un nuevo concepto de arcade en primero persona viene dispuesto a romper todos los moldes, mezclando este simpar género con el de la aventura, teniendo que interactuar en todo momento con los personajes que aparecerán en el mismo.



54 RAGE OF MAGES

Parece ser que los géneros que conocíamos hasta ayer se están cambiando por aquellos en los que se introduce un poco de cada uno. Es el caso de este programa de Monolith Productions, que mezclará géneros tan dispares como la estrategia, la aventura, el rol...




56 BRAVEHEART

Los chicos de Red Lemos Studios tienen casi a punto este peculiar programa de estrategia, en el que tendremos que luchar por tener una Escocia para los escoceses, y que además tiene una estrecha relación con la película que protagonizó Mel Gibson, y que lleva el mismo nombre.

58 CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA

Cómo no, los chicos de Cryo sigue con su política de sacar bastantes títulos por temporada, como el título que nos ocupa, el cual hará buen uso de todo el apartado visual.









FOOTBALL WORLD MANAGER

Ya son muy numerosos los manager de fútbol que hay en el mercado del PC, y cada vez se van perfeccionando un poco más. «Football World Manager» va a ofrecer todo el realismo de un manager con características innovadoras y enormes posibilidades. Más de 25 000 jugadores reunidos en 1 000 clubes que juegan en más de 70 divisiones; análisis de cada uno de los mil partidos que se jugarán cada jornada y la posibilidad de administrar las finanzas del club que hayamos elegido, desde los aspectos más generales como la adquisición o venta de jugadores y mejoras del estadio, hasta los más ínfimos y, sin embargo, importantes.



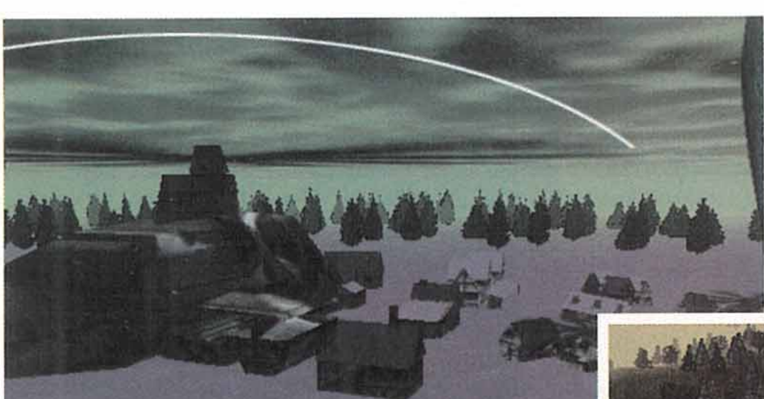






HELLCOPTER

Cafeine Studios se encuentra trabajando de lleno en lo que será un frenético shoot'em up ambientado en unos hipotéticos comienzos de los 90, tras el final de la Guerra Fría. A los mandos de un helicóptero de combate, tendremos que llevar a cabo diferentes misiones en terreno hostil, bajo una perspectiva trasera en la que pilotaremos nuestra máquina de guerra con total libertad. Gráficos de buena calidad y acción continuada son las tarjetas de presentación de «Hellcopter», un arcade en toda la regla que, de seguro, hará las delicias de todos los aficionados a este género.



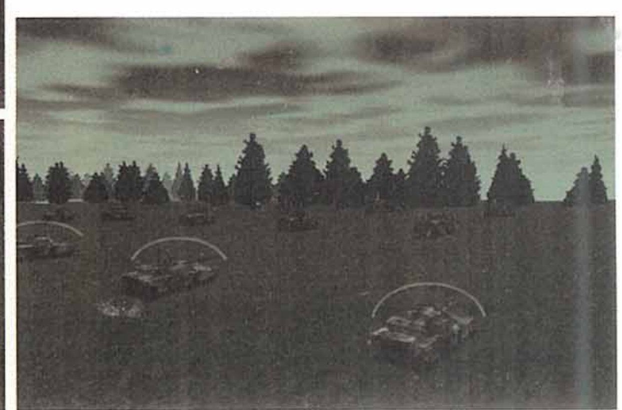




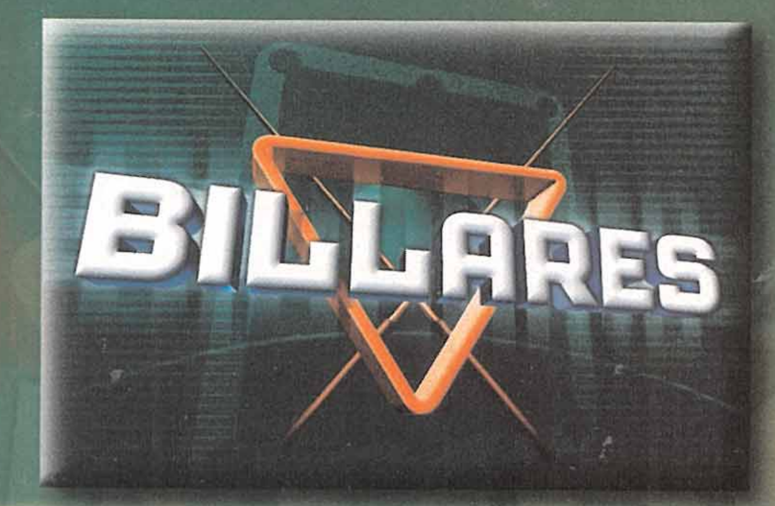


FORCE 21

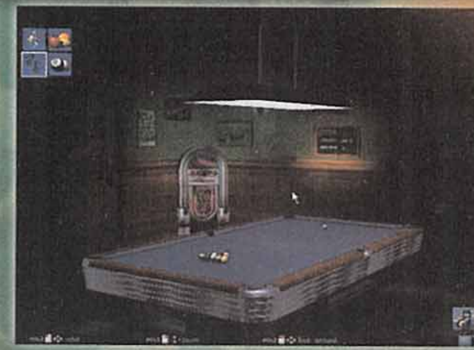
Tras el éxito de «Raimbow Six», Red Storm vuelve a la carga con un programa de estrategia en tiempo real con gráficos 3D de similar concepción, contando esta vez con la colaboración del experto general Fred Franks. Este juego nos situará en una hipotética tercera guerra mundial en el 2 015 como comandantes de una fuerza en dos diferentes bandos, China y Estados Unidos. A nuestro mando tendremos una extensa fuerza de tanques, helicópteros, piezas de artillería e ingeniería y unidades de guerra electrónica. Las misiones podrán ser tan variadas y específicas como patrullas de reconocimiento, ataque de misiles balísticos, defensa de estructuras o colocación de minas. Con una interfaz típica, tendremos que ordenar las formaciones y tácticas de combate.



EL SIMULADOR DE JUEGOS DE BILLARES MÁS REAL CREADO PARA PC





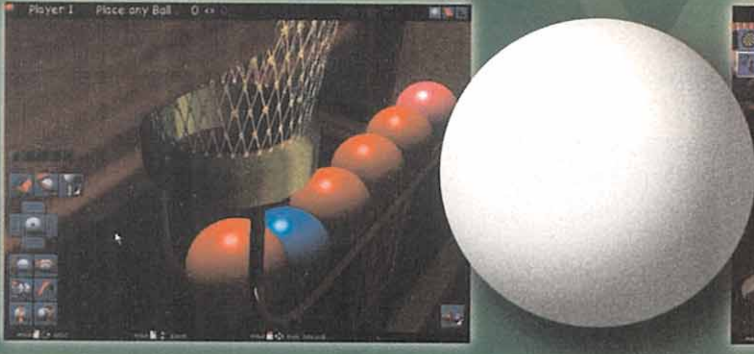


Gráficos y física de la bola ¡IMPRESIONANTE!

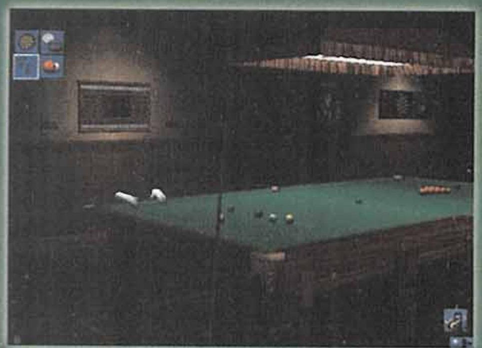
Juego Multijuegos

Todos los juegos y subjuegos que están contenidos en él, son lo suficientemente atractivos y adictivos para pasar largos momentos ante el ordenador.

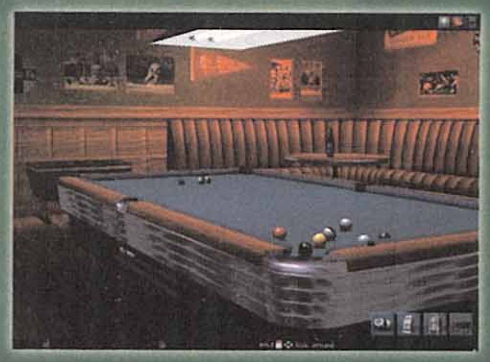
Software localizado en castellano









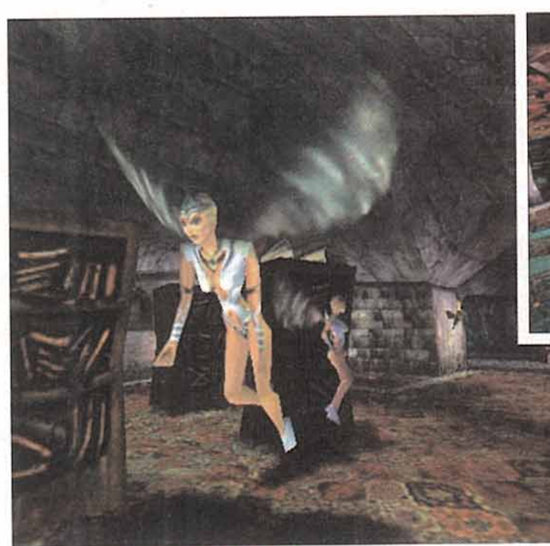


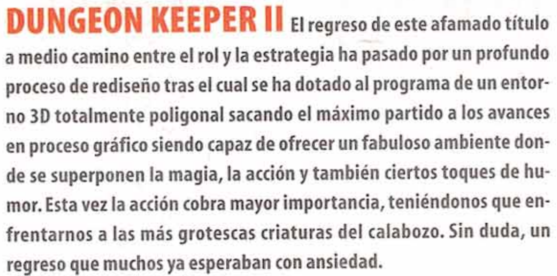
Las distintas modalidades de Snooker y Pool, un clásico de las máquinas de marcianitos, los dardos, una tragaperras y el juego de damas, desarrollados en un entorno gráfico de lujo, con una ambientación exquisita, un seguimiento de cámara y unos movimientos insuperables. Además, con unos efectos de sonido propios del mejor salón de recreativos. Y como música de fondo, distintas bandas sonoras magníficas o la que tú quieras de tus CD´s preferidos.





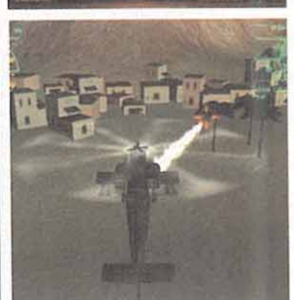
Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es




DUNGEON KEEPER II El regreso de este afamado título a medio camino entre el rol y la estrategia ha pasado por un profundo proceso de rediseño tras el cual se ha dotado al programa de un entorno 3D totalmente poligonal sacando el máximo partido a los avances en proceso gráfico siendo capaz de ofrecer un fabuloso ambiente donde se superponen la magia, la acción y también ciertos toques de humor. Esta vez la acción cobra mayor importancia, teniéndonos que enfrentarnos a las más grotescas criaturas del calabozo. Sin duda, un regreso que muchos ya esperaban con ansiedad.

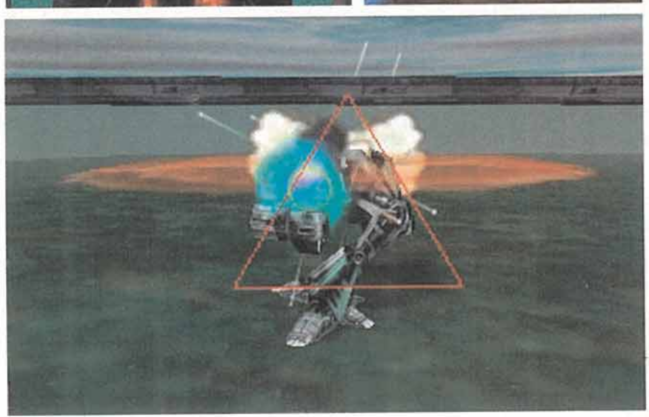


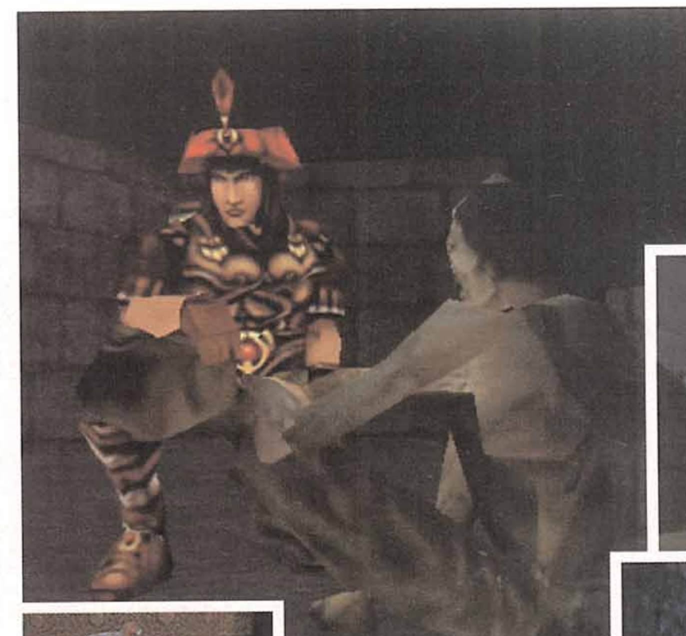
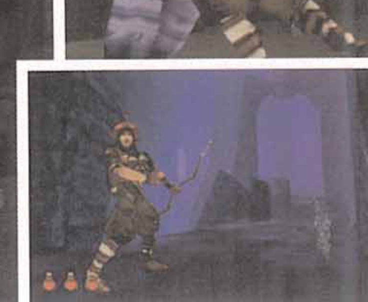
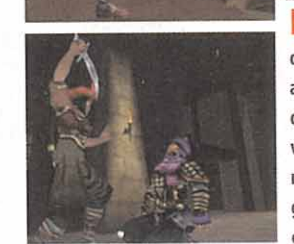



HELLFIRE Un total de ocho helicópteros, entre los que no podía faltar el famoso AH-64 Apache, con la posibilidad de configurar su equipo y armamento, es el arsenal con el que emprenderemos misiones en un juego en el que prima la acción, definiéndose como un arcade 3D con el añadido de ciertas características de estrategia. En diferentes teatros de operaciones, Sudoeste Asiático, Oriente Medio, Centro América y, cómo no, Los Balcanes, tendremos que ir superando una serie de niveles cuyos resultados guardan relación entre si destruyendo objetivos de entre los 100 posibles que se nos asignen. Un motor 3D diseñado específicamente para «Hellfire» es su principal baza técnica.

MECHWARRIOR 3 La tercera entrega de este título nos permitirá como antes ponernos a los mandos de estos titánicos mechs de combate en los que se ha incorporado una cabina virtual y algunos elementos de "simulación", aunque estos aparatos pertenezcan a la ciencia ficción. Todo el entorno tridimensional ha sido sometido a importantes mejoras tanto en gráficos como en animación y complejidad, pero sobre todo en los modelos de los mechs, incorporando además una extensa variedad de armamento, misiones más diversificadas y una inteligencia artificial significativamente más avanzada. No obstante, «Mechwarrior 3» tendrá más similitudes con un shoot´em up con escenarios exteriores.



PRINCE OF PERSIA 3 Tras muchos años de ausencia de uno de los títulos de plataformas más jugados de todos los tiempos, el regreso del Príncipe de Persia ha arriesgado su concepción incorporando un entorno 3D sin renunciar a la misma esencia de juego. Las trampas, los acertijos y los formidables duelos a espada tendrán una nueva perspectiva, aunque el programa seguirá ambientado en la preciosa estética de las mil y una noches. Queda por ver si la apuesta por el 3D ha logrado conseguir la misma jugabilidad y acción con la que contaban sus predecesores. Si es así, habrá supuesto un inconmensurable esfuerzo en la realización de los niveles y el sistema de juego.


MACHINES
EL COMBATE PROGRAMADO
Machines ofrece un universo 3D en tiempo real que lleva el género de juegos de estrategia a una nueva dimensión.
Descubre y construye centenares de instalaciones, edificios y máquinas diferentes. Desarrolla nuevas herramientas de ataque y defensa en los laboratorios de investigación
Toma el control de una generación de robots futuristas.
Tú misión: poblar y conquistar nuevos planetas.
Administra recursos, expande tu ejercito y destruye batallones de máquinas enemigas.
Espía y sabotea a las tropas enemigas. Reduce a tus adversarios desde sus propias líneas.
Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60.
PC CD
Acclaim®
MACHINES TM & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Charybdis Ltd. All Rights Reserved. Acclaim TM, ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Re

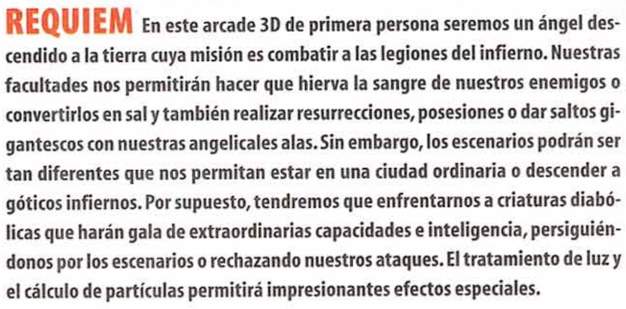








REQUIEM En este arcade 3D de primera persona seremos un ángel descendido a la tierra cuya misión es combatir a las legiones del infierno. Nuestras facultades nos permitirán hacer que hierva la sangre de nuestros enemigos o convertirlos en sal y también realizar resurrecciones, posesiones o dar saltos gigantescos con nuestras angelicales alas. Sin embargo, los escenarios podrán ser tan diferentes que nos permitan estar en una ciudad ordinaria o descender a góticos infiernos. Por supuesto, tendremos que enfrentarnos a criaturas diabólicas que harán gala de extraordinarias capacidades e inteligencia, persiguiéndonos por los escenarios o rechazando nuestros ataques. El tratamiento de luz y el cálculo de partículas permitirá impresionantes efectos especiales.



SYSTEM SHOCK 2 El original «System Shock» supuso en su momento un nuevo concepto de juego que se situaba a medio camino entre la aventura y el arcade. Ahora vuelve con un planteamiento que se ha hecho convencional, al que se ha incorporado características del rol y una perspectiva generalmente en primera persona. De nuevo, nos encontraremos ante un panorama de ciencia ficción donde deberemos generar un personaje y hacerlo crecer en sus facultades, contando con un extenso inventario. «System Shock 2» tendrá un sistema de poder psíquico que nos permitirá confundir o distraer a los enemigos.

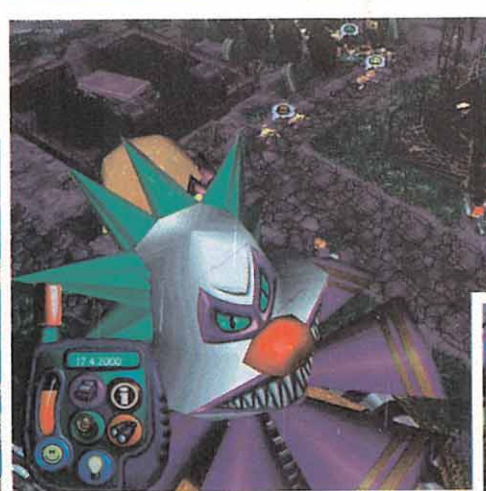






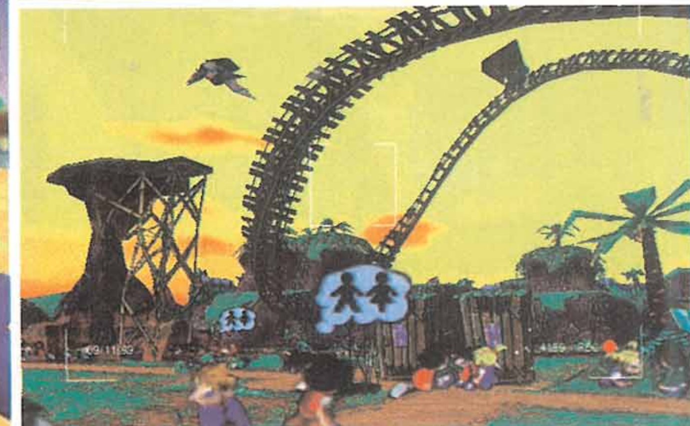
THEME PARK WORLD Básicamente, «Theme Park World» se mantendrá bastante fiel a «Theme Park» en lo que posibilidades de juego se refiere, pero con más y mejores características y trasladando, como viene siendo habitual por los creadores –Bullfrog–, el programa a un entorno 3D. Podremos construir variopintas atracciones y mantener abierto más de un parque. También podremos delegar las tareas financieras menos relevantes a nuestros colaboradores como la opción de comprar el terreno después de doce años de la edificación. El humor, la estrategia y la necesidad de exprimir nuestra imaginación serán los pilares de su sistema de juego.











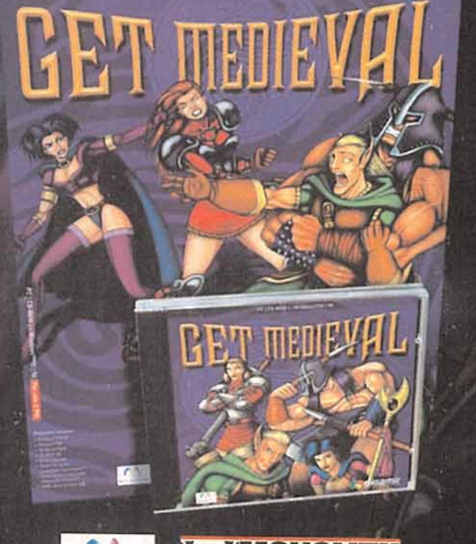












Pócima de la eterna diversión (Tómense de 1 á 4 osados jugadores en la misma máquina, en red local o por Internet): Añadir la máxima jugabilidad. Aderezar con un control rápido y sencillo. Espolvorear con hilarantes diálogos y sonidos. Agregar gráficos 3D. Mezclar en 40 espeluznantes mazmorras llenas de trampas, sorpresas y tesoros. Sazonar al gusto con multitud de objetos, armaduras, artefactos, hechizos, armas, pócimas de salud... y, por supuesto, batir con todos los enemigos del mundo

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

MICROIDS

MONOLITH PRODUCTIONS



PC | CD-ROM | Windows™95 | 98



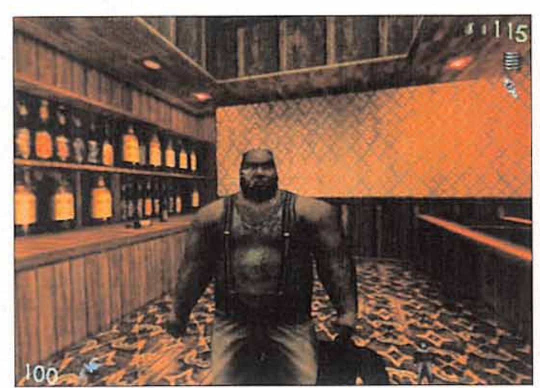


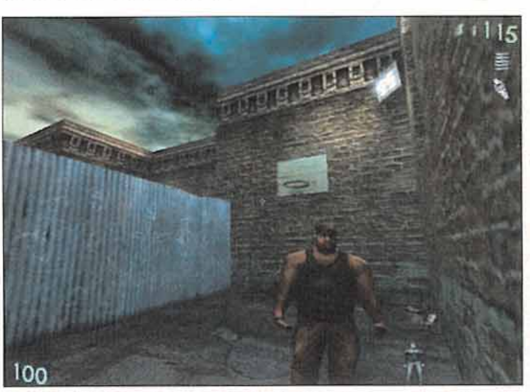
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

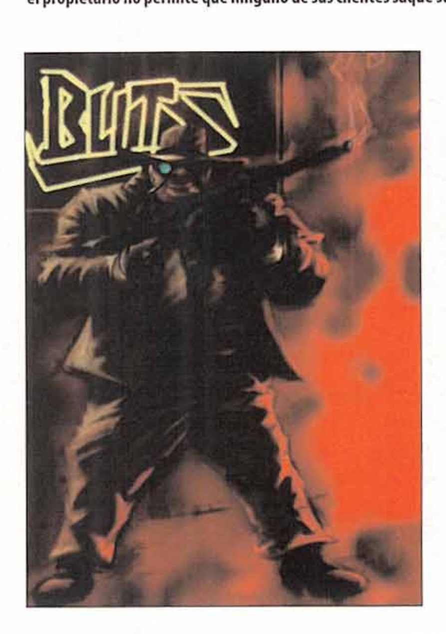
Kingpin: Life of Crime

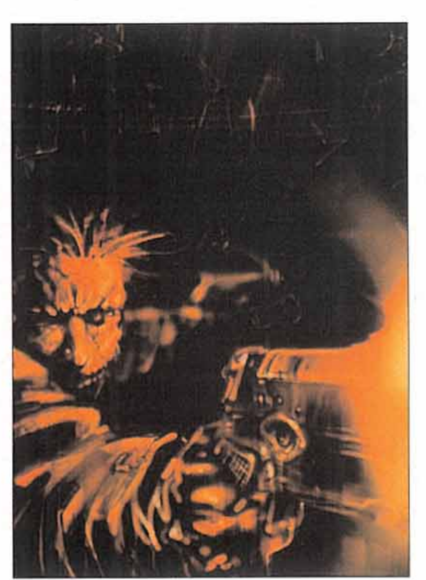
Pesadilla en los bajos fondos


El bar es un lugar de encuentro clave para reclutar nuevos miembros de la banda, realizar algún negocio o simplemente tomar una copa. Como es lógico, el propietario no permite que ninguno de sus clientes saque sus armas.


La canasta instalada en el patio parece invitarnos a echar un partidito de basket con nuestro compinche. No estaría nada mal la idea de incluir un balón en la versión final, aunque sólo fuese para lanzar unos tiros.


Pocas cosas pueden ser tan sugerentes como una potente moto esperando a ser montada. Lo único que hace falta encontrar esa llave que la pone en marcha... ¿O no?





Tras creaciones como «Redneck Rampage», Xatrix se ha aventurado a dar el salto definitivo para seguir en el terreno de los shoot'em ups con mejor pie y con un programa que a primera vista se revela como el más inmersivo y realista arcade 3D. Desde luego, buena base no le falta, ya que el programa se ha servido del engine de «Quake II» potenciando sus posibilidades y puliendo la mayoría de sus aspectos técnicos.

Introduciéndonos en los bajos fondos de una ciudad, «Kingpin: Life of Crime» nos ofrecerá un complejo desarrollo y posibilidades de interacción sin parangón en el género. Ambientado en un peligroso suburbio de la ciudad, en la que edificios ruinosos y descuidadas calles son el lugar donde operan las bandas locales de gangsters que las dominan imponiéndose la ley del más fuerte y el más astuto, tendremos que construir nuestra propia banda de criminales cuidando de mantener la autoridad entre nuestros miembros a base de incentivos para los más leales y castigos ejemplares a aquellos que intenten traicionarnos. Para ello será fundamental estar ojo avizor para reclutarlos debiendo conversar y evaluar sus intenciones antes de confiarles una tarea. Sin duda es en la estrecha relación con los personajes donde «Kingpin» se diferenciará de los demás arcades 3D, ya que en este aspecto se ha puesto especial hincapié.

Partiendo de cero, tendremos que procurarnos la fama entre los variopintos personajes que pueblan la ciudad haciendo que nos conozcan y nos teman amas de casa, niños, vigilantes, polis, dependientes y demás. Más tarde tendremos que ganarnos su confianza y apoyo, para lo cual deberemos ayudarles y mostrarnos accesibles como si la popularidad fuera nuestra principal inversión sin caer en el grave error de disparar primero y preguntar después.

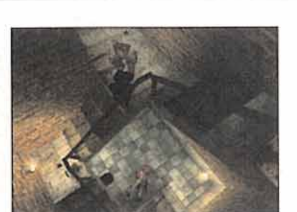
ESCONDER LA MANO

Si queremos sobrevivir más allá de unos minutos en «Kingpin», necesitaremos conocer algunos detalles fundamentales. Lo primero es olvidarnos de disparar a todo lo que se mueva, ya que la gente que iremos conociendo en la calle puede ofrecernos valiosa información, si es que no se muestran hostiles a primera vista, procurando hablar con ellos siempre que podamos. Como en la realidad, será necesario dar cierta confianza a los personajes y no mostrarnos en actitud amenazadora ocultando el arma de su vista antes de que decidan que somos un enemigo potencial. Dada esta característica, se hace necesaria, al menos, la traducción del

Uno de los modos de juego equivalente al multijugador –Gang Bang– plantea muchas posibilidades a tenor de la estrecha relación que pueden tener los personajes

Engine a mayor cilindrada








Desde que el pasado año llegase el esperado «Quake II», revolucionando una vez más su género, son varios los programas que han aprovechado el tirón de su engine introduciendo diversas mejoras y depurando los geniales algoritmos que son capaces de mover monstruosos escenarios y personajes con fluidez. Cada vez más, estos programas están significando puntos de referencia de una evolución que no parece cesar. El motor de «Kingpin» es, por ahora, el último de la cadena y, con toda probabilidad, el más avanzado de todos, consiguiendo mejores y más realistas efectos de luz, IA, modelos hiperreales y tratamiento de texturas.


Desde la ropa a las cicatrices, puede apreciarse el escrupuloso nivel de detalle con el que se están diseñando los personajes.


En diversas ocasiones encontraremos individuos en lamentable estado, permitiéndonos sacar partido de la situación para sacarles información.


La sangre es un elemento continuamente presente en «Kingpin»; así, podremos ver cómo brota mientras alguien yace en el suelo .

programa con la incursión de subtítulos en nuestro idioma, si bien no lo es el doblaje del mismo. De lo contrario, para aquellos que no dominen el inglés será muy difícil aprovechar la principal innovación de «Kingpin» –sus tremendas posibilidades de interacción con los personajes, sobre todo en este caso en el que estos utilizan un argot callejero de lo más chabacano–. Al charlar con los diversos personajes que nos iremos encontrando podremos responder afirmativamente o negativamente a sus preguntas, mostrarnos amigables o insultarles; ninguna de las posibilidades ha de descartarse, ya bajo nuestras órdenes. Siempre que logren sobrevivir a un ataque, por duro que éste sea, podrán reponerse de sus heridas a medida que pase el tiempo.

Sin embargo, también podremos realizar funciones que ya hemos visto en otros programas de similares características. Éstas pueden ser tan sugerentes como montar en una moto previamente robada, coger un tren o mover cajas con el fin de auparnos a un punto en un principio inaccesible. Pero también podemos realizar operaciones menos convencionales, como practicar el trueque para obtener un determinado ítem, comprar o vender

La utilización de los objetos del inventario requerirá a veces mucha imaginación por parte del jugador, si tenemos en cuenta la posibilidad de la compraventa y el trueque

que dependerán de cada situación. Además, podremos intercambiar items, vender o comprar, u obtener respuestas concretas sobre cómo conseguir algo determinado, y lo más llamativo de todo, tras acabar con un enemigo será conveniente que registremos sus bolsillos ya que pueden contener objetos fundamentales. Hay también un curioso modo para sorprender a los enemigos denominado "Sneak" con el que podremos evitar ser oídos al acercarnos a uno de ellos.

Tan solo algunos de ellos estarán interesados en ingresar en nuestra banda, si lo hacen tendrán que obedecer nuestras órdenes y nos defenderán a muerte. Así podremos ordenarles que nos sigan, mantengan la posición o ataquen a un determinado individuo. Esto conlleva que debamos estar atentos a su estado, ya que en todo momento tendremos una referencia de los componentes que están en una tienda equipo, armamento o kits de primeros auxilios.

LENGUAJE CORPORAL

A lo largo de los niveles de «Kingpin» podremos ver, según vayamos avanzando, escenas cinemáticas en tiempo real que nos situarán en el transcurso de los acontecimientos. Tanto en estas escenas como en las conversaciones con los personajes, observaremos la gran riqueza de movimientos y gestos que utilizan. A pesar de que sólo hay unos pocos modelos básicos con diferentes texturas, cada uno será fácilmente reconocible ya que su aspecto será muy diferente luciendo tatuajes, cicatrices o diversos rasgos. Éste es uno de los elementos más característicos de «Kingpin» que atiende a un desarrollo técnico en el apartado gráfico muy bueno. De hecho, al disparar sobre un personaje veremos que el daño producido varía dependiendo de la parte del cuerpo que haya sido afectada y veremos cómo brota la sangre, dejando un rastro si se desplaza o retira.

Son muchos los detalles, a priori, que gráficamente harán de «Kingpin» un juego poco usual, y que irán siendo descubiertos al analizar el juego más a fondo. Aunque aún quedan cosas que necesitan depurarse, como pueden ser los interminables tiempos de carga entre niveles. Jugando a «Kingpin» deberemos atravesar pasar de uno a otro repetidas veces y no puede pasarse por alto el tener que esperar varios minutos para hacerlo, ya que va en contra del ritmo de la acción. Por ahora, no podemos decir que lo visto es más que una promesa y, si todo marcha, pronto tendremos que dar la bienvenida a uno de los grandes del género.

S.T.M.

Paseo por el gueto

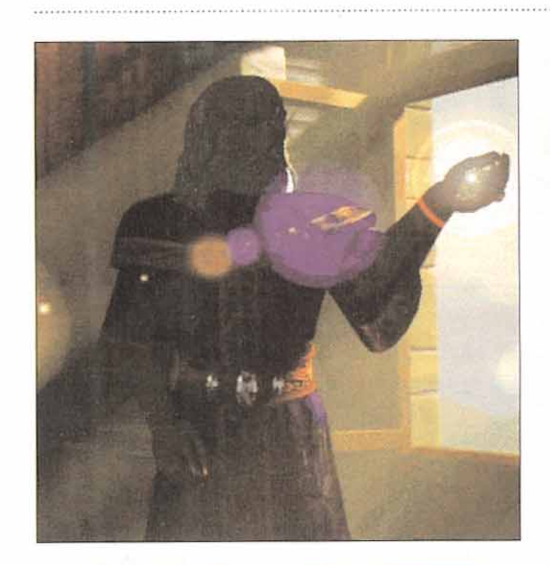

Los escenarios de «Kingpin» estarán dotados de algo más que realismo, presentando un mundo donde abundan la delincuencia y la miseria. Las calles ofrecerán un aspecto de lo más lúgubre, con pintadas y graffitis haciendo referencia a las bandas que operan, así como factorías y almacenes en desuso, socavones en el pavimento, verjas, edificios en ruinas, coches incendiados, e incluso varios mendigos metidos en sus modestas viviendas de cartón.

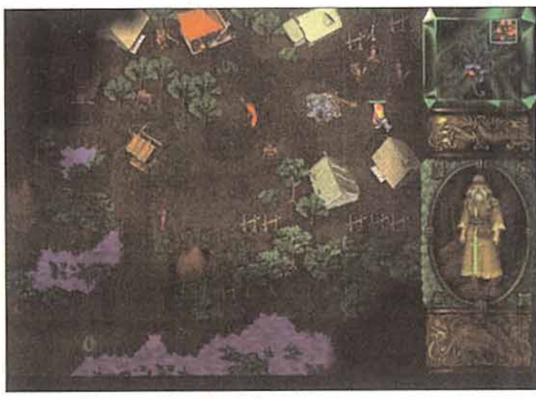
Música alternativa


Quizás el apartado de ambientación es uno de los aspectos más importantes para lograr una atmósfera inmersiva en un arcade 3D, y aquí la música juega un papel importantísimo. En las suburbiales barriadas de «Kingpin: Life of Crime» la música no podía ser más apropiada que la elegida por los programadores de Xatrix que han contado con el famoso grupo de rap estadounidense Cypress Hill para acompañar con sus canciones los escenarios del juego. Las canciones de este conjunto son inconfundiblemente identificadas con el gueto, y han sido extraídas de su último trabajo «Cypress Hill IV»; no obstante, han sido mezcladas de diferente forma que en el álbum. El ritmo musical de «Kingpin» cambiará notablemente acorde con el de la acción.

Rage of Mages. Libera la Magia

Tras el arma definitiva













Son varios los títulos de rol que hoy día han incorporado en su desarrollo la estrategia en tiempo real con más o menos éxito. «Rage of Mages» es, en este sentido, uno más, aunque en él se está procurando incorporar todas las características del rol en un desarrollo completo en cuanto a posibilidades de juego. La pretensión de sus programadores queda patente: la realización de un título que, sin incorporar novedades de importancia ni contar con una característica realmente peculiar en comparación con otros títulos similares, disponga de la suficiente calidad técnica y gráfica, y posibilidades de juego para que en conjunto resulte llamativo.

La historia nos situará en una cruel guerra que se prolonga ya durante largos años, manteniendo a la antes próspera región de Kania en la más absoluta miseria. Sabemos que en el transcurso de los siglos fueron muchos los intrépidos que se aventuraron en la búsqueda de una legendaria arma mágica con la esperanza de cerrar la continua escalada de conflictos bélicos. La lejana tierra Uimoir esconde un misterio que aún nadie ha podido descubrir. Queda claro que con nuestro personaje, de entre los cuatro que se nos proponen con diversas habilidades, nos introduciremos en la tierra de Kania.

Una extensa panoplia con más de 300 armas, equipamiento y encantos son las herramientas de las que dispondremos para encontrar el arma definitiva. Además, contaremos con la colaboración de personajes valiosos después, eso sí, de pagar sus honorarios con oro, o prestarles un favor. El buen uso de los elementos nos proveerá de mayor poder mágico de modo que con entrenamiento y experiencia aumentemos las habilidades.

Una vez elegido éste, el nivel de dificultad y configuradas sus tan sólo cuatro habilidades entraremos en un entorno pseudo-tridimensional, en el que con la clásica perspectiva isométrica se combinan los modelos 3D con gráficos pre-renderizados y una interfaz muy típica pero eficaz para este tipo de programas. Nuestro personaje realizará acciones a través de órdenes con el cursor del ratón cambiando su aspecto según sea la operación que nos se nos permita realizar, coger objetos, atacar, retirarse proteger. Así, al irnos encontrando con otros caracteres tendremos que atacar o intentar hablar con ellos para obtener importante información. «Rage of Mages» nos dará la capacidad de elegir en este sentido, lo que supone cierta libertad de acción dentro de las 25 misiones que habrá.

Entrando en cuestiones más técnicas, el diseño de los gráficos dará como resultado una apariencia bastante cuidada pero escasa en detalles originales, a tenor de lo visto. Al igual que el resto del juego, esta circunstancia se da en casi todos sus aspectos, no así con las animaciones de vídeo que serán bastante atractivas.

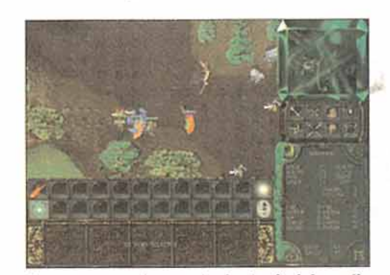
«Rage of Mages» tratará con acierto el rol y la estrategia y ofrecerá diversidad en sus posibilidades de juego, no obstante su planteamiento está algo visto al igual que su estética porque, aunque los JDR ambientados en una época medieval podrían ser considerados como un subgénero, requieren toques de originalidad para que logren proporcionar interés. «Rage of Mages» parece que va a ser un completo pero modesto programa, por lo que seguramente estará indicado para los que quieren iniciarse en el rol, ya que se traducirá íntegramente a nuestro idioma. Veremos en qué queda todo esto.

S.T.M.





La selección del personaje atiende tan sólo a dos variantes: mago o guerrero, y femenino o masculino.

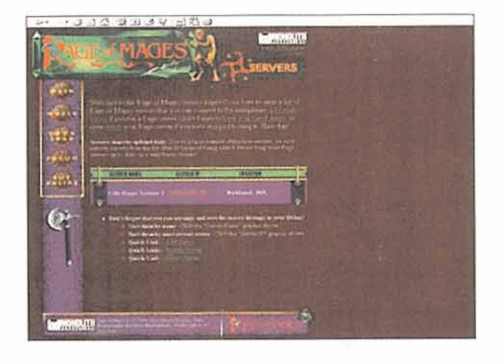


Como mago, podremos desde el principio realizar extraordinarios encantos como generar un escudo de protección o curar nuestros hombres.



La poción será un objeto muy valioso para mantenerse en forma, mucho más si somos un guerrero el cual no podrá hacerlo por sí solo.

Servidores dedicados



Dado el tremendo éxito que ha conseguido el elemento multijugador en los juegos de rol y, muy especialmente, mediante Internet, cuyo ejemplo más claro es «Ultima Online», Monolith nos ofrecerá, junto con Dinamic, la posibilidad de entrar en una serie de servidores. Teniendo en cuenta que el programa lleva ya bastante tiempo en la calle fuera de nuestras fronteras, desde la dirección http://www.rageofmages.com/servers/ se puede entrar en servidores que componen el extenso "mundo" de «Rage of Mages» en el que podremos contactar con personajes controlados por otras personas de todo el mundo, aunque el objetivo del juego seguirá manteniéndose. Desde luego, en el modo multijugador es donde «Rage of Mages» ofrecerá una dimensión más sugestiva.

La mezcla entre los géneros de la estrategia y los juegos de rol no deja de ser poco original, aunque sí puede resultar bastante interesante

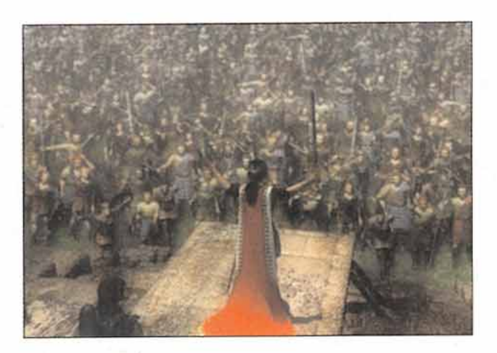
Braveheart

Escocia es sólo para los escoceses



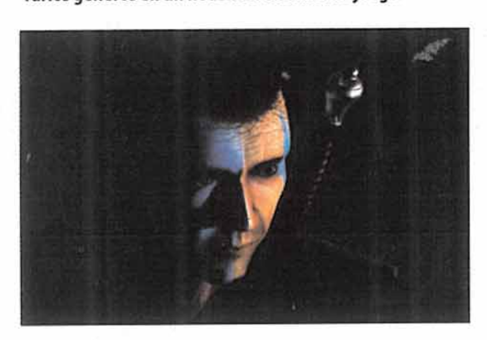


Crónica dramática





Esa es la máxima de este programa. Pero, a pesar de que la rigurosidad histórica es importante lo que realmente se buscará en la cuidada representación gráfica de las escenas de vídeo es alcanzar el mismo sentido dramático que posee la película, y que se traza paralelamente en el argumento en ambos casos. Así, además de enlazar la trama argumental con diversos colofones, se logra relacionar la presencia del protagonista con la historia y sus sentimientos, algo que va más allá del porcentaje de rol que éste ostenta. Sin duda, «Braveheart» se vislumbra solidez, ya que más que combinar, lo que hace es ensamblar varios géneros en un novedoso sistema de juego.



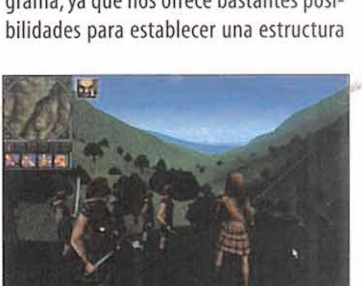
Como ya os avanzamos el mes pasado, la compañía Red Lemon Studios está preparando «Braveheart», un programa basado en la película de mismo nombre, ambientado en la moderna edad media de las tierras altas de Escocia con el que tendrá muchos aspectos en común. Cada vez se van perfilando más características de este programa que presenta un planteamiento fuera de lo común tanto en su sistema de juego como en la recreación de un entorno 3D que interviene directamente en el ritmo y consecución de las batallas. No obstante, nuestra preocupación principal será el emprender y resolver campañas estableciendo rutas de invasión contra los dominadores ingleses y desarrollar la capacidad de nuestro ejército para finalmente conseguir la corona de Escocia.

Basándose en dos pautas que se revelan como elementos primordiales para definir al programa, estrategia de combates en tiempo real y construcción de un imperio itinerante, «Braveheart» conjugará a partes iguales la jugabilidad con la profundidad en el tratamiento de las posibilidades de juego, para lo que está requiriendo de una rigurosidad histórica comprometida con la realidad y ciertos toques de rol en los personajes que toman papel protagonista en del hilo argumental. En consecuencia, «Braveheart» empieza a revelarse como un programa muy cuantioso, dado la cantidad de factores que el jugador deberá tratar y la libertad que ofrece para afrontar cada desafío.

La característica más destacada del programa es la incorporación de entornos 3D, a modo de campos de batalla donde éstas se desarrollan cuerpo a cuerpo con un gran número de unidades, estructuradas a modo de escuadrillas. Esto obligará al jugador atender las circunstancias de un combate muy de cerca y como un auténtico estratega, diseñando tácticas, utilizando catapultas y otros tipos de armamento, planificar asaltos y encargarse de manera directa de las formaciones. En este último aspecto radicará una buena parte de la esencia y dificultad del programa, ya que nos ofrece bastantes posibilidades para establecer una estructura jerárquica dentro de nuestro ejército y asignar funciones y modos de ataque a los efectivos que lo componen.







Hhallaremos también una importante necesidad de desarrollar facultades como la diplomacia con otros clanes, el espionaje o el diseño de una estrategia más general estableciendo rutas para las tropas entre otras, donde el toque de rol en el protagonista adquiere importancia.

Detrás de todo esto, y teniendo en cuenta la indiscutible ambición de este proyecto, es lógico que sus creadores hayan empleado mucho esfuerzo en el desarrollo técnico de modo que provea al programa de un acabado a la altura de sus pretensiones. Esto se ha enfocado en la creación del motor capaz de dar fluidez y calidad gráfica a la representación de campos de batalla. Aquí se está haciendo mucho hincapié en la realización de los personajes, ya que deben coincidir en apariencia con los del film. Pero, en general, los gráficos estarán dotados de un brillante estilo artístico y un no tanto –aunque bastante bueno– resultado técnico. Una calidad fuera de serie en la ambientación y representación de los personajes, aunque dentro del entorno 3D se aprecie que el programa se limite a mantener un aspecto bueno, pero no espectacular ni innovador.

Hasta ahora, todo apunta a que pronto estaremos ante un programa solemne por su enorme cantidad de posibilidades y diversidad.

S.T.M.

Un ambicioso proyecto que tendrá un rigor histórico bastante elevado, además de ser fiel al film

Crónicas de la Luna Negra

Con la Luna como testigo



Un diseño de arquitecto



Todos los edificios que aparecerán en «Crónicas de la Luna Negra» tendrán un nivel de detalle y un cuidado de realización y diseño capaz de dejarnos realmente enmudecidos. Y no sólo vamos a contar con la calidad de los edificios, sino que también gozaremos de cantidad de ellos, ya que serán más de ciento veinte las construcciones que podremos llegar a edificar, dependiendo de su arquitectura, el bando que escojamos para combatir, y un largo etcétera.

Las secuencias de introducción

Nada más comenzar el juego, al iniciar la campaña y según vayamos superando las más de sesenta misiones de que constará «Crónicas de la Luna Negra», seremos partícipes de unas impresionantes secuencias introductorias, realizadas con gráficos renderizados, cuya calidad estará fuera de toda duda. Los efectos de luces y los movimientos de las telas, las ropas y las banderas serán los aspectos más sobresalientes de estas pequeñas películas de animación.

La compañía francesa Cryo se encuentran en estos momentos trabajando en un excepcional título de estrategia que, basando su argumento en las historias de los escritores Froideval y Ledroit que llevan como nombre «Crónicas de la Luna Negra», es decir, el mismo que el juego, nos va a dar la oportunidad de dirigir enormes ejércitos formados por más de ochenta unidades diferentes, que tendrán que enfrentarse a un sinfín de peligros en forma de trampas y enemigos al mando de un personaje protagonista, de nombre Wishmerill, que a base de diálogos con otros generales de ejércitos y por la fuerza de su espada, conseguirá victorias, alianzas con ejércitos de ideales parecidos y artefactos mágicos que aumentarán su poder en combate.

En nuestras aventuras de «Crónicas de la Luna Negra» nos encontraremos con gigantes, enanos, elfos, orcos, muertos vivientes, demonios y muchos más entes legales o malvados, que en algunos casos entablarán conversaciones con nosotros y que nos darán a elegir varias opciones y será ahí donde entre también el factor estratégico, pues deberemos decidir hacia dónde dirigimos nuestras tropas y si queremos interceder en batallas que no nos afectan directamente.

Tanto los gráficos de los personajes, como los de los edificios y restantes elementos que aparecen en los escenarios, es decir, ríos, vegetación, grava o montañas, tendrán un nivel de detalle y una suavidad y realismo en los movimientos como nunca hemos tenido la oportunidad de ver en otro programa de las mismas características, y parece mentira que sea así, pues en absoluto el juego va a requerir el uso de tarjeta aceleradora 3D alguna, bastando únicamente con la tarjeta gráfica 2D que tengamos instalada en nuestro ordenador, con la que conseguiremos unos gráficos que dispondrán de una resolución de 800x600 mínimo, con 65.000 colores.

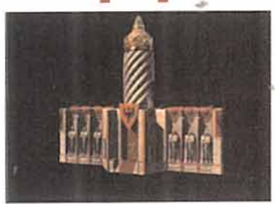
Dadas las amplias posibilidades en cuanto a creación de los ejércitos, que dan pie a épicas batallas con tropas completamente diferentes y que únicamente nos pone como límite nuestra imaginación y habilidad estratégica para unir a las tropas que mejor se compenetran, los programadores le están dando especial importancia al aspecto multijugador, tanto a nivel de red local, como por Internet.

«Crónicas de la Luna Negra» tiene las posibilidades y el nivel necesarios tanto para entretener a los más expertos dentro del género de la estrategia en tiempo real, como para atraer a jugadores que aún no habían probado la diversión que es capaz de transmitir un título así.

C.F.M.

El argumento del juego está basado en las historias de Froideval y Ledroit

Del papel al ordenador







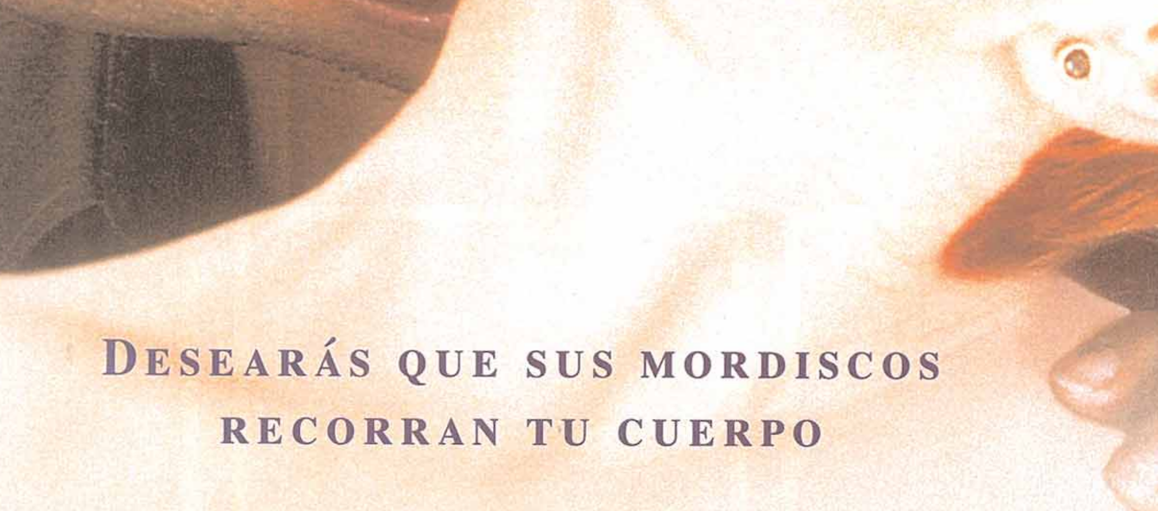
Cada unidad, de las ochenta existentes en el juego, están sufriendo un paso obligado que es el previo diseño de las mismas en papel, realizado por expertos dibujantes. De ahí que el resultado final sea tan impresionante como que el tenemos la oportunidad de ver, y es que se está respetando hasta el último detalle de las ilustraciones una vez que la unidad es traducida a bytes y pasada al ordenador.

Estreno en mayo

CASPER VAN DIEN NATASHA GREGSON WAGNER



VAMPIROS MODERNOS









Las novedades de Take 2

Take 2 siempre se ha caracterizado por realizar juegos con un gran índice de diversión y jugabilidad. A principios del mes de abril tuvimos la oportunidad de descubrir todos los títulos que ahora mismo se encuentran en proceso de creación dentro de esta empresa y que muy pronto estarán disponibles para disfrute de todos sus seguidores.

Antes de cada vuelo en «Fly!» podremos definir la disposición del espacio de nuestro aeroplano, en cuanto a zona de equipaje y de pasajeros, de manera que podremos adaptarlo según el encargo que nos realicen.

El engine con el que generan los escenarios de «Fly!» hace capaz la creación de relieves reales, como ciudades con edificios tridimensionales y no meras manchas 2D como ocurre en otros juegos del mismo estilo.

Puede que así, de sopetón, los nombres de Serhad Koro y Rachel England no signifiquen nada para vosotros, pero si a continuación pasamos a explicaros que son el Product Manager y la encargada de marketing de Take 2, comenzaremos a relacionarlos con productos llenos de jugabilidad y elevados índices de diversión. A principios del mes de abril se acercaron a nuestro país para presentarnos los próximos lanzamientos de la compañía y la sensación que tuvimos al finalizar la entrevista fue de una completa seguridad acerca del éxito que logrará esta empresa dentro de cualquier género al que quiera aportar su granito de arena.

Una de las máximas que han tenido desde siempre los chicos de Take 2 ha sido la de hacer productos cuyo nivel de jugabilidad se dispare hasta cotas casi inalcanzables, aunque eso signifique darle un poco de lado el nivel gráfico, que tan de moda parece que se ha puesto en la actualidad. ¡Cuántos juegos habremos visto que, teniendo una espectacularidad visual fuera de toda duda, una vez que nos ponemos a probarlo, descubrimos que es algo más que mediocre en cuanto a desarrollo y que se hace injugable a cada momento! A nosotros nos ha pasado más de una vez, desgraciadamente, y es que algunas compañías se dejan invadir por el "boom" de algunos periféricos, como es el caso de las aceleradoras 3D, dándole importancia capital a este asunto y dejando en un segundo plano el resto de los aspectos. ¿Qué es de un juego de ordenador cuándo carece de jugabilidad o de la capacidad de divertir al usuario? Eso mismo nos llevamos preguntando en todo el tiempo que llevamos como profesionales del sector, y parece que nadie ha encontrado la respuesta por nosotros, pues a cada día que pasa surgen más y más productos que solamente se pueden llevar el apelativo de "aburridos". Pero, y volviendo a lo que nos ocupa en estas páginas, tenemos la alegría de decir que no es el caso de Take 2, pues siempre ha conseguido dejarnos muy buen sabor de boca cada vez que cogíamos uno de sus productos, como pueden atestiguar sus próximos lanzamientos, y que podéis observar en estas páginas. Esperemos que no se demore demasiado en sus lanzamientos y nos deje disfrutar con sus próximos proyectos.

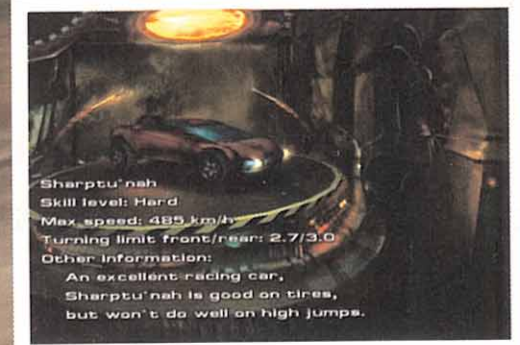
C.F.M.

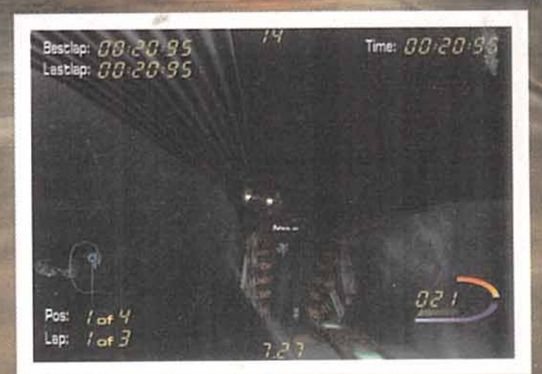
Calidad explosiva

En «GTA London» la ciudad de Londres ha sido tan perfectamente representada, y podremos visitar lugares tan típicos como Picadilly Circus, el Soho, Oxford Street o Hyde Park.

En «T.T.» podremos elegir varios coches para la competición, cada uno con unas características completamente diferentes de los demás, de manera que estará en nuestra mano decidir cuál se acomoda mejor al estilo de conducción que llevamos.







Batallas históricas

«Hidden & Dangerous» será un juego tridimensional que mezclará los géneros del arcade con la estrategia, a través de veintitrés niveles bélicos pertenecientes a la Segunda Guerra Mundial que tendrán base histórica, siendo los escenarios completamente inventados. Para hacer «Hidden & Dangerous», según los programadores del mismo, están utilizando lo mejor de otros títulos suyos, como son «Spec Ops» y «Rainbow Six». Todos los vehículos, uniformes y armamento son reales en todos los detalles con respecto de los que fueron utilizados por el bando aliado, y la acción permitirá el juego simultáneo hasta a cuatro personas.

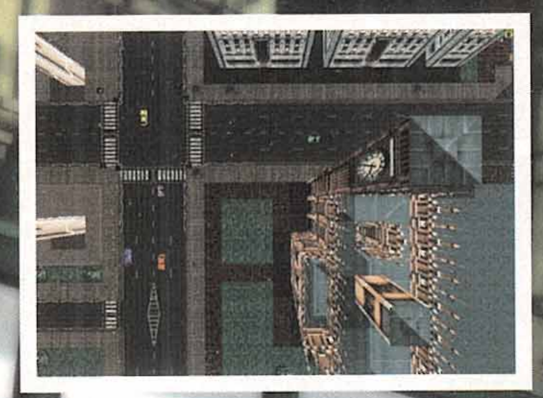
En «Hidden & Dangerous» no sólo tendremos que desplazar nuestras escuadras a pie, sino que también podremos pilotar toda una serie de vehículos de motor, desde un camión para recorrer largas distancias en menos tiempo, hasta un avión para las misiones en las que haya que realizar un bombardeo a una zona concreta, pasando por la típica motocicleta alemana con sidecar, vehículos todoterreno, e incluso carros blindados y tanques, y cada uno tendrá unas características de velocidad y resistencia. Nuestros soldados podrán llevar a cabo un amplio repertorio de movimientos que podremos llevar a cabo, bien con un sistema arcade, usando los cursores y el ratón, o de una manera mucho más estratégica, que es accediendo a un mapa táctico desde el que veremos la zona desde una perspectiva cenital y podremos desde ahí comandar a nuestra escuadra y, mediante iconos, ordenarle diferentes acciones que podrán ser encadenadas entre sí, sin ningún problema, siendo informados continuamente del tiempo que tardará en hacer aquello que le hemos dicho.

«Hidden & Dangerous» estará dividido en seis campañas, cada una dividida en cuatro submisiones que van encadenadas entre sí, por lo que deberemos ser listos a la hora de usar la munición de que disponemos, pues un derroche desmesurado de la misma al principio nos dejará indefensos en los últimos escenarios.

Serhad Koro y Rachel England, Product Manager y encargada de marketing de Take 2 respectivamente, fueron los responsables de mostrarnos todos los nuevos proyectos. Su simpatía y profesionalidad quedaron fuera de toda duda tras la reunión que mantuvimos con ellos.



Persecuciones en Londres





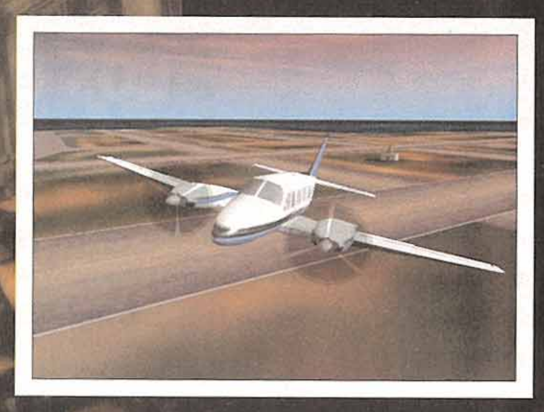
Seguro que todos recordaréis el juego «Grand Theft Auto», en el que teníamos que recorrer las calles de un ficticio estado de Norteamérica, realizando encargos a ciertos "capos" de la mafia a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero fresco. Para llevar a cabo las misiones encomendadas, podíamos desplazarnos a pie, o bien robando el coche que se nos antojase, ya estuviese parado o en movimiento. Cada vehículo tenía sus atributos de velocidad, frenado y capacidad de viraje, por lo que teníamos que ver en todo momento cuál era el que más se acomodaba a nuestras necesidades. Cada uno de ellos tenía una música distinta, que simbolizaba la emisora de radio que llevaba puesta, lo cual incrementaba el atractivo de un juego, no muy espectacular a nivel gráfico, pero sobresaliente en el resto de las características.

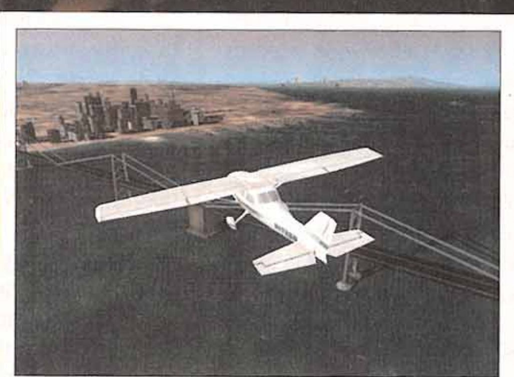
El enorme éxito de ventas que consiguió «Grand Theft Auto», a pesar de que muchos críticos y aficionados consideraban al juego como muy atrasado para su época, le sirvió de pie de apoyo a Take 2 para lanzar una ampliación que muy pronto podrán disfrutar todos los afortunados poseedores del juego original. Llevará el nombre de «Grand Theft Auto London», y las novedades que incluirán son las típicas en una ampliación de estas características, nuevos coches, más melodías de géneros tan dispares como el country o el hip-hop y el mapa real –y esto es lo principal de «GTA London»–, más o menos hecho a escala de la ciudad de Londres, por lo que podremos atravesar con un Aston Martin la plaza de Picadilly Circus o recorrer con un Volkswagen Escarabajo Oxford Street e incluso atravesar de cabo a rabo Hyde Park pilotando una motocicleta o con un autobús de dos pisos cubierto o sin techo, haciendo salir por los aires a la gente que hay sentada a base de giros bruscos. Todo esto será posible, siempre y cuando realicemos todas las tareas que nos encomiendan en el tiempo establecido o no seamos apresados por la policía.











Réplica de Take 2 a Flight Simulator

Este otro título presentado es un nuevo simulador de vuelo comercial a pequeña escala. Con un título tan significativo como claro y simple, «Fly!», todo nos hace pensar que Take 2 se ha propuesto hacerle sombra a un clásico dentro del género como es el «Flight Simulator» de Microsoft. Apostando por un mayor cuidado a nivel gráfico, pues entre otras cosas las ciudades pasan a ser tridimensionales y no unas simples manchas en el terreno, y por un realismo fuera de toda duda en cuanto al manejo de los aparatos –pues en lo referente a las colisiones dejará mucho que desear ya que Take 2 se ha comprometido con las compañías constructoras de los aviones que en el juego salen a que sus modelos permanezcan impolutos por muchos impactos que reciban–, piensan atraer hacia ellos a todo el grupo de aficionados y compradores hacia su título.

Más de 9.500 aeropuertos, decenas de cámaras para elegir la que más se acomode a nuestro vuelo, un mapeado de casi 100.000 kilómetros cuadrados de ciudades como Nueva York, Dallas, San Francisco o Chicago, capturado gracias a las imágenes de dos satélites, el IRS-1C y el LandSat, y la posibilidad de decidir por completo la configuración de nuestros aeroplanos en cuanto a zona de equipaje, espacio para pasajeros y cantidad de combustible en los tanques que aporta un punto de estrategia al simulador, pues dependiendo de nuestra administración así ganaremos de dinero en los viajes contratados.

Por último, y ya para colocarle la guinda al pastel, Take 2 no piensa en absoluto dejar estancado el juego, sino que lo que pretende es atraer cuantos más adeptos mejor, y la manera de hacerlo es mediante la realización de ampliaciones que incluirán más aeroplanos, aeropuertos y rutas preestablecidas, con lo que las horas de diversión para todos aquellos que gusten de este tipo de juegos serán interminables.

¿Será capaz «Fly!» de desbancar de su puesto de honor a «Flight Simulator»? Desde luego, por lo que hemos visto, calidad no le falta.

El automovilismo del futuro

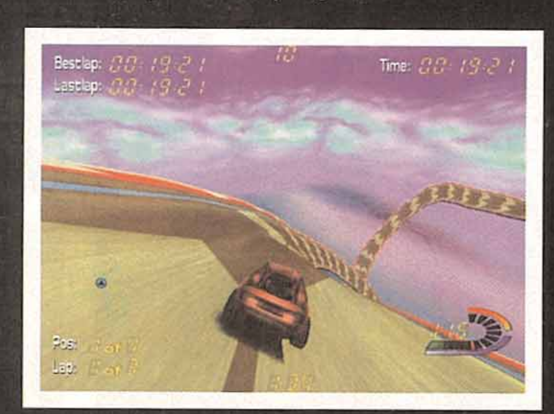
De «T.T.T.» (Thrust, Twist'n Turn), un trepidante juego de carreras de vehículos futuristas, se está realizando una versión para PC y otra para PlayStation. El sistema de juego será el mismo de siempre en los títulos de este género, es decir, elegir uno de los vehículos disponibles, cada uno con diferentes niveles de aceleración, velocidad punta y ángulo de giro, y después disputar reñidas competiciones contra los coches que controla el ordenador, en unos circuitos que, en el caso que nos ocupa, son realmente espectaculares a la par que enrevesados, debido a las espirales, loopings, cortes en la carretera y curvas con peralte que dominan cada recoveco de la pista.

Los gráficos utilizarán al máximo de sus posibilidades el hardware acelerador 3D, con lo que conseguirán efectos como el del agua, que pocas veces se ha visto tan bien realizado, o el del humo, que casi parece que podemos palparlo. Uno de los aspectos que más nos llamó la atención de «T.T.T.», en el momento de su presentación, es que la pista de los circuitos, al encontrarse a diferentes alturas, puede llegar el momento de que nos salgamos de la misma, pero si somos lo suficientemente afortunados, podremos caer en otro tramo del circuito que se hallaba justo debajo.

Muy bueno a nivel tecnológico este «T.T.T.» que nos recuerda enormemente a juegos como «Pod» y «Megarace 2».

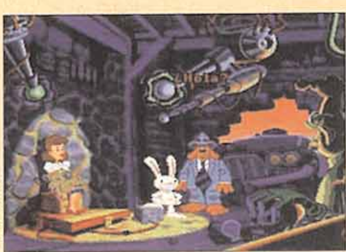









Full Throttle


Sam & Max

El Reto

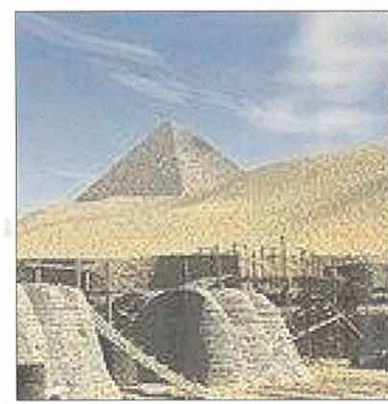
Destripador de voluntades, terror de los pacientes; así es el Reto que, periódicamente, El Club de la Aventura os propone. Si recordáis, el último de ellos consistía en encontrar a Tim Schafer, dentro de su aventura «Full Throttle» pero, atención, ¡completamente desnudo! Como podéis ver en la fotografía, la cosa tiene truco. En efecto, se trata de Tim como Dios lo trajo al mundo, pero en forma de figura decorativa. Podéis verlo en la introducción del juego, cuando Ben, el protagonista, pasa con su moto por encima de la limousine del viejo Corley.

En el momento de cerrar la reunión, sólo Ángel Manzano, el anónimo Reservoir Dog, y Iago Mosquera, han descubierto el enigma. ¡Marchando una medallita simbólica para los caballeros!

El próximo Reto tiene lugar en «Sam & Max». Se trata de encontrar el lugar donde está escrita la palabra "Max" al principio del juego, justo antes de que la pareja de detectives se encuentren con el gato mensajero. Son apenas dos o tres pantallas, pero es más complicado de lo que parece. ¿Alguien se atreve?

También tenemos en la nevera un fascinante reto propuesto por Elena Aguirre, de Ciudad Real. Según esta aventurera, ¡EXISTE OTRO FINAL DE JUEGO en «The Curse of Monkey Island»! Yo he seguido sus indicaciones, pero no funciona. Elena asegura que, nada más aterrizar en la Isla Plunder y disparar el cañón 52 veces, aparece un anillo al lado de la barca quemada. Con él hay que hacer dos o tres cosas, para que LeChuck muera de diferente manera. Si alguien consigue el anillo, que escriba al Club confirmando su veracidad, y entonces publicaremos el resto del enigma.


Riddle of Sphinx



Los Espías

Una sombra enigmática recorre las oficinas de cierta compañía de software. Acechante, parece dispuesta a saltar sobre algún incauto programador. De pronto, se abalanza sobre la presa y, tras traspasarla con su mirada de hielo, ésta grita una palabra: "¡Zanzíbar!", mientras cae desmayada en el suelo. Cuando despierte, no recordará nada.

La figura susurrante abandona el edificio con la información requerida. Amparada en las sombras del paisaje, se pierde en un oscuro callejón de la gran ciudad. Pronto se introduce en las alcantarillas, deja atrás un laberinto de cavernas, y se planta ante un enorme cartel de luces de neón en el que reza: "Entrada Secreta de El Club de la Aventura". Golpea tres veces la puerta, dos palmetazos fuertes y uno flojo.

-¿Quién es? -susurra una voz al otro lado.

-Soy Penumbra. Abre.

-Dime la contraseña -insiste el portero.

-¡Quieres abrir de una vez, idiota!

-Es correcta. Puedes pasar.

La sombra sortea el bar, el Servicio de Alquiler de Diccionarios, el Almacén de Objetos Inútiles, y se introduce en un coqueto despacho decorado en mármol, en cuyas paredes cuelgan las fotografías de viejos conocidos: Larry Laffer, Roger Wilco, Zanthia, o el Tentáculo Verde.

-¿Has conseguido algo interesante? -pregunta un curioso anciano, de aspecto imponente, sentado al otro lado de la mesa.

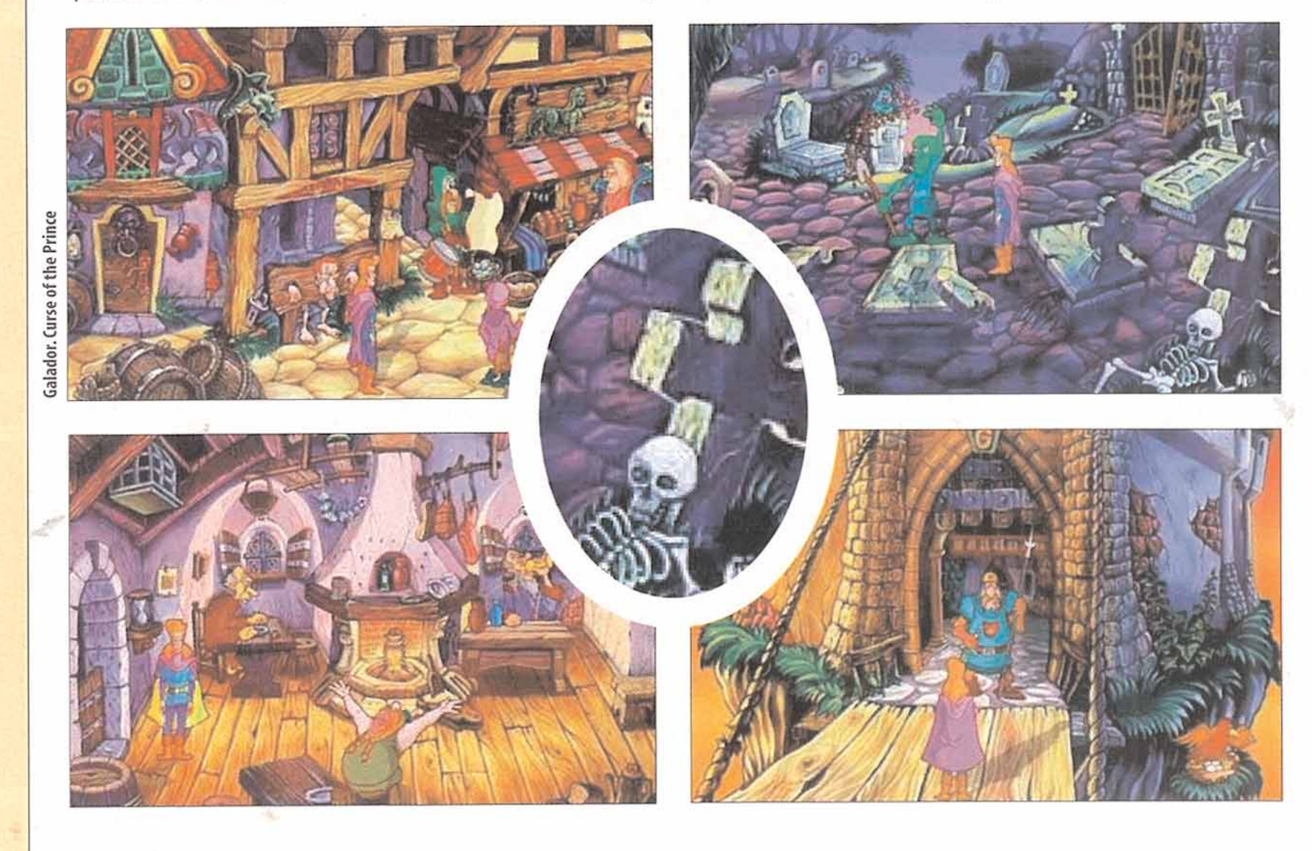
-Por supuesto, Maestro.

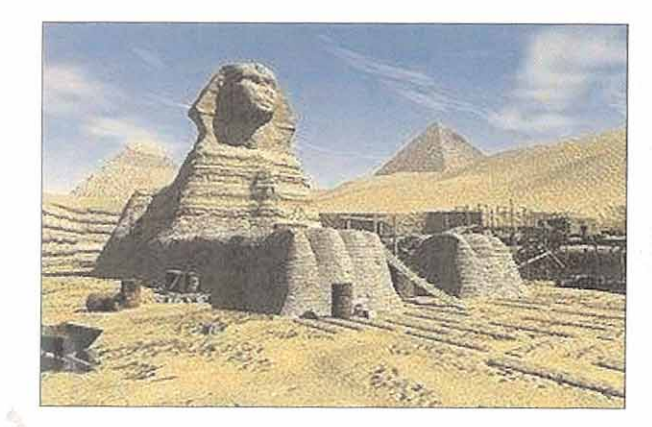
-No esperaba menos de tí. Puedes retirarte.

Penumbra deja una carpeta con documentos encima de la mesa, y desaparece sin levantar una mota de polvo. El Gran Tarkilmar revisa la carpeta detenidamente, mientras una sonrisa de satisfacción se perfila en el rostro de ángulos perfectos.

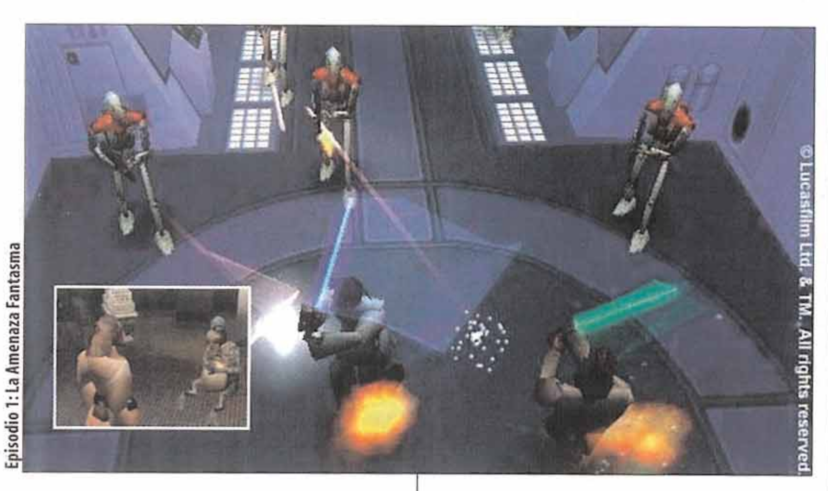
UNA DE MISTERIO

Los espías de El Club de la Aventura son, a la vez, temidos y respetados en todo el sector. Nadie ha visto nunca sus rostros. Para unos, no son más que fantasmas atormentados. Otros dicen que se trata de aventureros fanáticos que se han vuelto locos intentando encontrar la utilidad a un objeto, y ahora se dedican a desvelar los secretos de las futuras aventuras para vengarse. Lo cierto es que su eficacia es temida por los mandamases de las compañías. No en vano, se les atribuye, al menos, la revelación de tres secretos en primicia mundial. El primero, y más sonado de todos, se produjo en mayo de 1.996, en la reunión del número 16, Tercera Época. Allí, seis meses antes de darse a conocer, El Gran Tarkilmar anunció la publicación de «The Curse of Mon-


Galador. Curse of the Prince






Episodio 1: La Amenaza Fantasma

key Island». Más tarde, en diciembre del 98 –número 47– mencionó la existencia de «Broken Sword III». Revolution siguen sin soltar prenda pero, creedme, habrá «Broken Sword III» y será en 3D.

Finalmente, un mes antes, número 46, también se reveló la publicación de una aventura basada en la nueva película de «La Guerra de las Galaxias», tres meses antes de que LucasArts hiciese pública esta noticia.

Como todos sabéis por el Avance Especial del mes pasado, LucasArts ofrecerá este verano «Star Wars I: The Phantom Menace» o, como se conocerá en España, «La Amenaza Fantasma». Pese a incluir abundante acción, los toques de aventura gráfica son muy fuertes, pues existen más de 4.000 líneas de diálogo, y habrá que utilizar objetos para ayudar a personajes, arreglar naves, etc.

Por suerte, esto no es todo. Ni mucho menos. Tras recibir sendos e-mails de Eduardo Mulas y Manuel Albacete, en los que preguntan por la publicación de «Monkey Island IV», el Club decidió mandar a su mejor espía, Penumbra, para recabar todos los datos posibles.

LucasArts es, en estos momentos, la compañía más inaccesible del mundo. Como ha reconocido un empleado anónimo, "hay más sitios donde no puedes entrar que donde puedes entrar". Los programadores hablan de sus futuros éxitos con nombres en clave. "Zanzíbar", por ejemplo, era el apodo de «La Amenaza Fantasma». Uno de sus diseñadores confiesa que su novia no consiguió sacarle nada hasta que el proyecto se anunció.

Pero no hay nadie que resista los métodos expeditivos de los espías. Aquí van, de nuevo, algunas primicias en exclusiva mundial.

En primer lugar, habrá nuevos juegos basados en la película antes de que acabe el año. Esto ya se conocía, excepto por el hecho de que dos de ellos se presentarán en la feria E3 del mes de mayo, y uno "podría ser" una aventura gráfica. Los programadores de LucasArts son muy leales, y Penumbra sólo ha conseguido arrancarles un nombre: «Star Wars 1: Gungan Frontier», aunque puede que no se corresponda con la mencionada aventura gráfica. También figura en el informe esta frase: "Square, creadores de la serie «Final Fantasy», está realizando un JDR basado en «Star Wars» para PlayStation 2". Interesante. Pero lo más impactante viene ahora; atención, 100% confirmado: ¡Los creadores de «The Curse of Monkey Island» están trabajando en una secuela! Puesto que este equipo está especializado en aventuras gráficas, sin duda será una de ellas. La pregunta es, ¿de qué secuela se trata? «Sam & Max 2» no puede ser, pues Lucas ya no tiene los derechos. «Monkey Island IV», es probable, pero menos de lo que parece. «Day of the Tentacle 2» y «Full Throttle 2» son poco factibles, pues son creaciones de Tim Schafer, que ahora está de vacaciones, aunque no se descarta que cuando regrese se una al equipo. ¿Qué nos queda? Pues «Zak McKracken 2», «Loom 2», «The Dig 2» o, atención, «Indiana Jones V», basado en la próxima película de la serie que Lucas y Spielberg tienen pensado empezar a rodar a finales de año, aunque aún parece pronto para el juego. Se admiten apuestas...

Para compensar la balanza, Cryo ha anunciado las versiones DVD de «Ring» y «Versalles», así como «Atlantis 2», heredero de «Myst», pero con total libertad de movimientos. En la misma línea se presenta «Riddle of Sphinx», de Omni Creative. Dotada de unos gráficos excepcionales, cuenta la historia de Sir Gil Blythe, un arqueólogo que descubre una entrada sellada en la Esfinge egipcia, y libera una maldición. Su mejor amigo deberá descubrir la causa de su muerte mientras desvela los misterios de la Gran Pirámide.

Finalmente, Topware ha terminado «Galador-Curse of the Prince», del que ya hablamos hace mucho tiempo, bajo el nombre de «The Prince & the Coward». Es una aventura medieval del estilo de «Simon the Sorcerer», con todos los ingredientes más clásicos del género. Dispone de más de 140 desafíos no lineales, funciona en un 486, y soporta aceleración MMX.

CUESTIÓN DE VISTA

Perdonad el monólogo de este mes, pero creo que las noticias merecían la pena. En la próxima reunión, salvo exclusiva de última hora, dedicaremos todo el espacio a vuestras cartas. Sólo nos quedan unas pocas líneas, destinadas a desvelar la ubicación de dos objetos que traen de cabeza a José Mª Jiménez, de Jerez de la Frontera, en «Ark of Time». Ambos están en la Isla de Pascua. El tubo de goma en la cabaña de Tobías, y el collar de conchas en el suelo, cerca de la zona de las estatuas. ¡No faltéis a las próxima reunión!

Las mejores del momento



- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Expediente X
- Hollywood Monsters

TOP 5

- Monkey Island II
- Indiana Jones Atlantis
- Monkey Island
- Broken Sword
- The Curse of Monkey Island

Lenguas de Trapo

Retorna vuestro apartado favorito, en donde los personajes que no tienen pelos en la lengua se dedican a decir lo que piensan. Algunas de las aportaciones son realmente suculentas...

"«Leisure Larry I» fue el juego más pirateado de la década de los ochenta. Lo sabemos porque vendimos más libros de pistas que juegos".

Josh Mandel. Programador de Sierra.

"«Mundodisco Noir» es, por encima de todo, una aventura de detectives que llevará 100 horas completarla, por lo menos".

Luci Black, productora del programa.

"Prefiero que no propongáis más retos. Me compré «Full Throttle» sólo por el Reto y aún no he encontrado al dichoso Tim Schafer en bolas".

Alejandro Martin, alias Jandor.

Como puedes comprobar en la reunión de hoy, el misterio ha sido desvelado...

"Cuando Ron Gilbert estaba diseñando «Monkey Island», tenía un jefe llamado Steve Arnold, al que le gustaba mucho el nombre de "Chuck", y pidió a Gilbert que lo incluyera en uno de los juegos. Así nació el pirata fantasma LeChuck."

Michael Land, compositor musical de la trilogía.

La opinión de los expertos

El recuento de votos de este mes nos trae dos sonoras despedidas: la de «Broken Sword» en Las Mejores del Momento, y «Day of the Tentacle» en el Top 5. Ambas llevaban, literalmente, años en las listas.

No menos sorprendentes son sus sustitutos: «Expediente X», la película interactiva de mayor aceptación en nuestro país, y el incombustible «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», que regresa tras unos meses de vacaciones. Ver para creer...

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:

CARTAS:

MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre la reseña EL CLUB DE LA AVENTURA

E-MAIL:

clubaventura.micromania@hobbypress.es

Historia, infierno, acción y ciencia ficción



Los Ángeles y Seattle, ciudades que sirven como lugar de residencia a las sedes de Blizzard y Sierra respectivamente, fueron el 9 de Marzo el lugar de destino de uno de nuestros aguerridos redactores que, formando parte de un grupo de investigadores europeos del software lúdico, tuvo la oportunidad de conocer todos los secretos, novedades e instalaciones de tan poderosas compañías.

Descubrimos las novedades de Sierra y Blizzard



Así comienza este amplio reportaje en forma de minidiario que pretende adelantaros de la manera más fehaciente aquello que tienen entre manos las empresas anteriormente citadas. Haceós partícipes de las peripecias del redactor que realizó el viaje y descubrid lo que está por venir directamente del otro lado del Atlántico, con fuerza suficiente como para volver del revés todas las listas de ventas europeas.

9 de Marzo de 1999: La partida

Un martes 9 de Marzo, muy de madrugada, el redactor que abajo firma dirigió sus pasos hacia el aeropuerto de Barajas, pues había tenido el placer y el privilegio de ser invitado a realizar un viaje de una semana de duración, rumbo al otro lado del océano Atlántico. Formando parte de una comitiva de redactores europeos de las revistas del sector más famosas y vendidas del viejo continente, tendría que volar hacia las ciudades de Los Ángeles y Seattle, donde se encuentran las sedes de Blizzard y Sierra Online, y descubrir "in situ" las novedades que ambas compañías están preparando. Tras un vuelo de dos horas que me trasladaría hasta el aeropuerto Charles de Gaule, de París, se produjo el encuentro de varios de los redactores y de la Relaciones Públicas de Sierra en Francia, que iba a ser la organizadora del evento.

Prácticamente al completo el grupo, ya que íbamos a encontrarnos con otros redactores directamente en nuestro primer destino, cogimos el vuelo hacia Los Ángeles. Tras diez horas de películas de dudosa calidad, realización de crucigramas e interesantes conversaciones con los compañeros acerca de lo que esperábamos encontrar en aquel lugar, llegamos a la, tal vez, ciudad más emblemática de California.

Con los ojos hinchados por el sueño, el cuerpo molido de permanecer tanto tiempo con una postura de cuatro forzada por la butaca del avión y el estómago en una más que delicada situación debido a las continuas "comidas" que, a deshora, eran servidas en el avión, no pudimos más que dar el primer día por finalizado, dando con nuestros huesos en el hotel y durmiendo como lirones hasta el día siguiente en el que iba a empezar lo bueno...

10 de Marzo de 1999: Visita a Blizzard



Aunque bastante desorientados aún por el tremendo cambio horario –nueve horas de diferencia–, nos dirigimos en pleno a nuestro primer encuentro, Blizzard, donde nos iba a ser presentada su última producción, uno de los juegos más esperados de los últimos meses y, de seguro, bombazo para los venideros: «Diablo II». Tras un sorprendente paseo por las instalaciones de la compañía, tuvimos la oportunidad de comprobar que la palabra "oficina" no significa lo mismo en esos lares que en nuestro país. Para empezar, nada más entrar en el centro neurálgico nos encontramos con cuatro máquinas recreativas, una de las cuales estaba apagada, con clásicos de toda la vida como «Gauntlet II», «Joust» y «Ramparts», para que los muchachos de Blizzard que quisiesen pasar un rato ameno se echasen unas partiditas libremente. Más adelante, una vez que entramos en la zona de despachos, vimos con estupor cómo cada uno de estos era un mundo diferente. Dependiendo de a qué estaban aficionados o de qué eran seguidores acérrimos, así estaba decorado el cubil, pero lo que era un constante en todos eran las figuras de acción, los peluches, las maquetas y los hinchables. Aún con la boca abierta por tal espectáculo mezcla infantiloide, mezcla dicharachero, conocimos en persona a Bill Roper, máximo encargado de todo lo que allí se cocía. Fue el mismo, en persona, el que nos presentó el fantástico juego que todos estábamos esperando ver. Aún en un estado bastante precario, cosa que nos extrañó pues la fecha de salida que en estos momentos tiene el juego es el mes de Septiembre, pero completamente funcional, pudimos ver una prealpha de «Diablo 2», mientras Bill nos adelantaba todas las diferencias e innovaciones que guardaba éste con la anterior parte.

ALGO MÁS QUE UNA SEGUNDA PARTE

Para empezar, el número de caracteres va a ser mayor que en la primera parte, pues en esta ocasión podremos contar con una hechicera –el homónimo femenino del de «Diablo»–; el paladín –como el guerrero pero con habilidades mágicas–; la amazona –o una rogue con más posibilidades–; el nigromante –el que más cautivó a este redactor por lo cruel y poderoso de sus hechizos– y el bárbaro –más fuerte y resistente que el guerrero de la primera parte, pero con menos cerebro–.

La perspectiva bajo la que vamos a mover a nuestros personajes no variará en absoluto con respecto de la primera parte, si bien se está incrementando el tamaño de los escenarios, que, en algunos casos, llegará a ser hasta doce veces mayor. El mundo de «Diablo II» estará dispuesto por ciudades comunicadas entre sí por peligrosos caminos llenos de maleantes y monstruos del averno. Por supuesto, podremos desviarnos en todo momento de nuestra ruta y adentrarnos en oscuros bosques o zonas montañosas, en busca de experiencia y riqueza. De nuevo, el sistema de avanzar en la aventura será a base de propuestas realizadas por los NPC (Personajes controlados por el ordenador) que nos pedirán ayuda, nos propondrán un trato o nos ofrecerán un tesoro a cambio de algo. La diferencia con éstos últimos es que no permanecerán estáticos como antes ocurría, sino que estarán continuamente moviéndose por la ciudad de la que son habitantes, lo que añadirá una nota de realismo al juego. Otra cosa que va a cambiar es la acción en sí misma del juego que ya no estará limitada a las mazmorras que vayamos visitando, sino que sin previo aviso pueden sucederse ataques a las ciudades y debido a que todo ocurre en tiempo real, pasará tanto si estamos en ese sitio como si no.

El sistema de aumento de nivel será el mismo que en «Diablo»,

es decir, según matemos monstruos y realicemos encargos, conseguiremos diferente cantidad de puntos de experiencia que nos servirán para aumentar de nivel y mejorar nuestras características, siendo más poderosos cada vez, pero es en este punto donde cabe destacar otra novedad que tendrá «Diablo II» y son los puntos de habilidades, los cuales nos servirán para incluirlos en una lista de treinta habilidades, divididas en cinco menús diferentes, siendo esta treintena diferente con cada personaje, por lo que ya no ocurrirá eso de que un guerrero puede lanzar una bola de fuego tan poderosa como la de un mago, o que el hechicero es más diestro en el manejo de la espada y el escudo que el guerrero, sino que cada uno será bueno en algo que pertenece a su categoría. Algo a tener en cuenta es que al ser treinta las habilidades disponibles, resultará prácticamente imposible ser un experto en todas, pues solamente para conseguir un punto en cada una haría falta tener un personaje de nivel treinta, tarea harto complicada.

La Amazona podrá entrenarse en el manejo de arcos y ballestas aprendiendo a lanzar flechas explosivas o congelantes, de lanzas y bastones, aumentando el daño o la rapidez en el uso de los mismos y de curación; el nigromante tendrá dominio sobre los muertos, pudiendo crear golems a partir de sangre o tierra, hacer explotar cadáveres o controlar las almas y los espíritus para que obedezcan sus órdenes; el paladín podrá mejorar el uso de su escudo o el poder de su arma y aprender hechizos y plegarias de protección contra los ataques enemigos; la hechicera podrá enfocar sus artes arcanas hacia el fuego, con la bola ígnea, la explosión y el muro de fuego como protagonistas, el rayo, con la corriente eléctrica, la nova y las bolas de energía como ejemplos, y el hielo, con la esfera de hielo, el escudo helado y la congelación entre otros hechizos; y el bárbaro aumentará su pericia en las armas siendo, a la larga, el más mortífero en combate cuerpo a cuerpo.

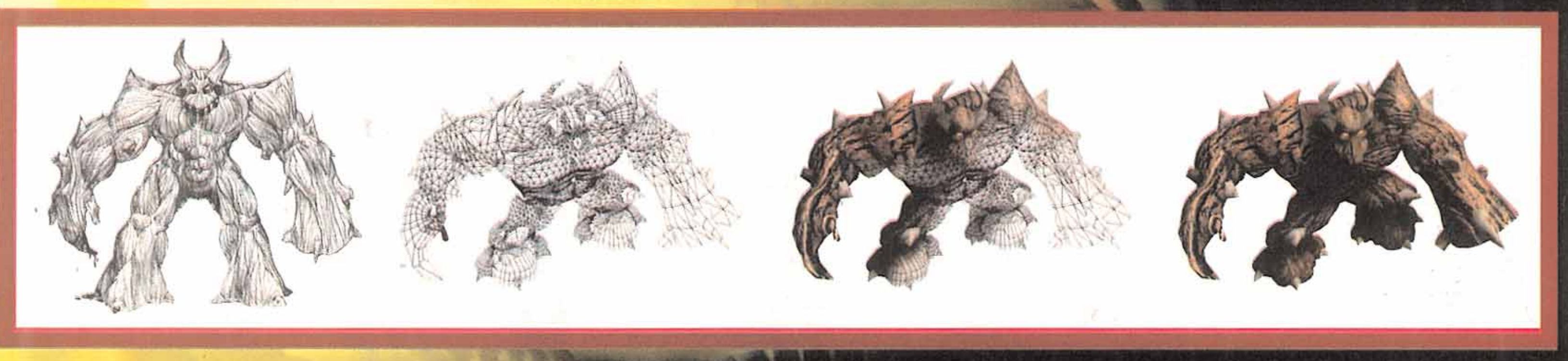
GRAN SIMILITUD CON «DIABLO»

En cuanto a las diferencias tecnológicas con respecto de la primera parte, como las meigas, haberlas hailas, aunque no van a ser lo más sobresaliente del juego. El uso de las tarjetas 3D se va a limitar a los efectos visuales como los brillos, las explosiones, el fuego, el agua, el humo, las transparencias, etc., respetando el sistema de sprites para las edificaciones, los elementos de escenario y los personajes, lo que le dará un aspecto ciertamente clásico y similar al de «Diablo», algo que, según los chicos de Blizzard, es provocado, pues dado el gran éxito de la primera parte, habría sido un error cambiar demasiado el aspecto general del juego.

Donde sí se va a poner especial cuidado va a ser en el juego on line, a través del servidor de Blizzard, Battle.net. Un problema que tenía en este punto «Diablo» eran los trucos y el pirateo de los personajes, tarea sencilla para los crackers y los hackers, pues al guardarse los datos de los aventureros en nuestros ordenadores, solamente había que localizar el fichero y modificarlo, lo cual destruía todo aspecto rolero del juego on line al aparecer personajes inmortales gracias a las imposibles características que se les incluían. Decididos a solucionar esto, los programadores están barajando varias posibilidades para solucionar este problema, aunque ninguna parece sobresalir por encima de las otras. Tal vez, la que nos pareció más interesante fue la de montar un servidor en el que se guardarían los datos de los personajes que entrasen en Battle.net, lo cual no sería más que un pequeño archivo y que sería comparado la siguiente vez que el jugador se conectase al servidor, de manera que si había alguna diferencia, fuese corregida.

Como dato de interés público, decir que la demo se encontrará a disposición de todo aquel que pueda acceder a la página de Blizzard (www.blizzard.com) tras la presentación pública y oficial de «Diablo II» en el próximo E3 que se celebrará del 12 al 15 de mayo.

El día finalizaría con un nuevo viaje en avión con destino en Seattle, el cual acabaría por mermar las prácticamente nulas energías que nos quedaban, máxime por el retraso que sufrió el despegue del aparato.



11 de Marzo de 1999: Encuentro con Valve Software

En pie tempranito y con los ojos aún medio cerrados, disfrutamos de un suculento desayuno al más puro estilo americano, que nos proporcionó las energías suficientes para dirigirnos a la sede de Valve Software, donde se encuentra en pleno el equipo programador trabajando en su próximo título, «Team Fortress II». La primera parte de este add-on fue dirigida hacia el juego «Quake» y en él podíamos participar con amigos nuestros en partidas on line, donde cada bando tenía un castillo y nuestra misión era capturar la bandera enemiga y llevarla a nuestras posesiones. «Team Fortress» le añadió otra dimensión al ya de por sí increíble «Quake», pues no sólo incluía este nuevo modo de juego –el, ahora de sobra conocido por todos, "Capture the Flag"–, sino que también fueron diseñadas nuevas armas y utensilios, como el garfio que permitía al jugador colgarse como Tarzán de la liana y recorrer grandes distancias sin tocar el suelo. «Team Fortress», que fue llevado a cabo por dos muchachos, expertos en informática y amantes de los juegos para ordenador a modo de práctica en sus estudios, consiguió un gran éxito, en parte debido a su calidad y en parte debido a que se distribuía gratuitamente en Internet. Y fue dicho éxito el que llevó a la compañía Valve Software a fijarse en esos dos portentos y contratar sus servicios para realizar su nuevo proyecto.

EL ELEGIDO

El juego elegido iba a ser, aprovechando que Valve Software era filial de Sierra On Line, el fantástico a todos los niveles tecnológicos y de diversión «Half-Life», y las ideas que los muchachos de «Team Fortress» tenían en mente, aprovechando las superiores posibilidades de este juego, eran francamente interesantes. El primer resultado de tan intenso trabajo ha sido «Team Fortress Classic» que, siguiendo los pasos de «Team Fortress», es completamente gratuito y puede conseguirse directamente en la página web de Valve Software (www.valvesoftware.com). «Team Fortress Classic» es un add-on que precisa que el usuario disponga del juego original «Half-Life» para disfrutar de él. Esta ampliación está dirigida única y exclusivamente al juego multijugador, y dispone de cinco escenarios con tres modos de juego diferentes: el clásico Capture the Flag, del cual no hace falta explicar gran cosa pues es de sobra conocido por todos; el Dominación de Terreno, donde tenemos que llevar las banderas de nuestro equipo a unos puntos estratégicos del mapa y mantenerlos en nuestro poder el mayor tiempo posible, pues cada treinta segundos de dominio conseguimos un punto, y el modo "Salvad al Presidente", tal vez el más divertido y original de los tres, en el cual uno de los jugadores encarna al presidente de los Estados Unidos, que, armado con un paraguas solamente tiene que llegar a su vehículo, escoltado por los guardaespaldas, mientras que otros jugadores que encarnan a los asesinos tienen que acabar con él, y siempre se podrá optar por cualquier papel.

En estos tres modos se ha incluido la novedad complementaria de la elección de personaje entre casi una decena de ellos, cada uno con sus propias características y armamento:





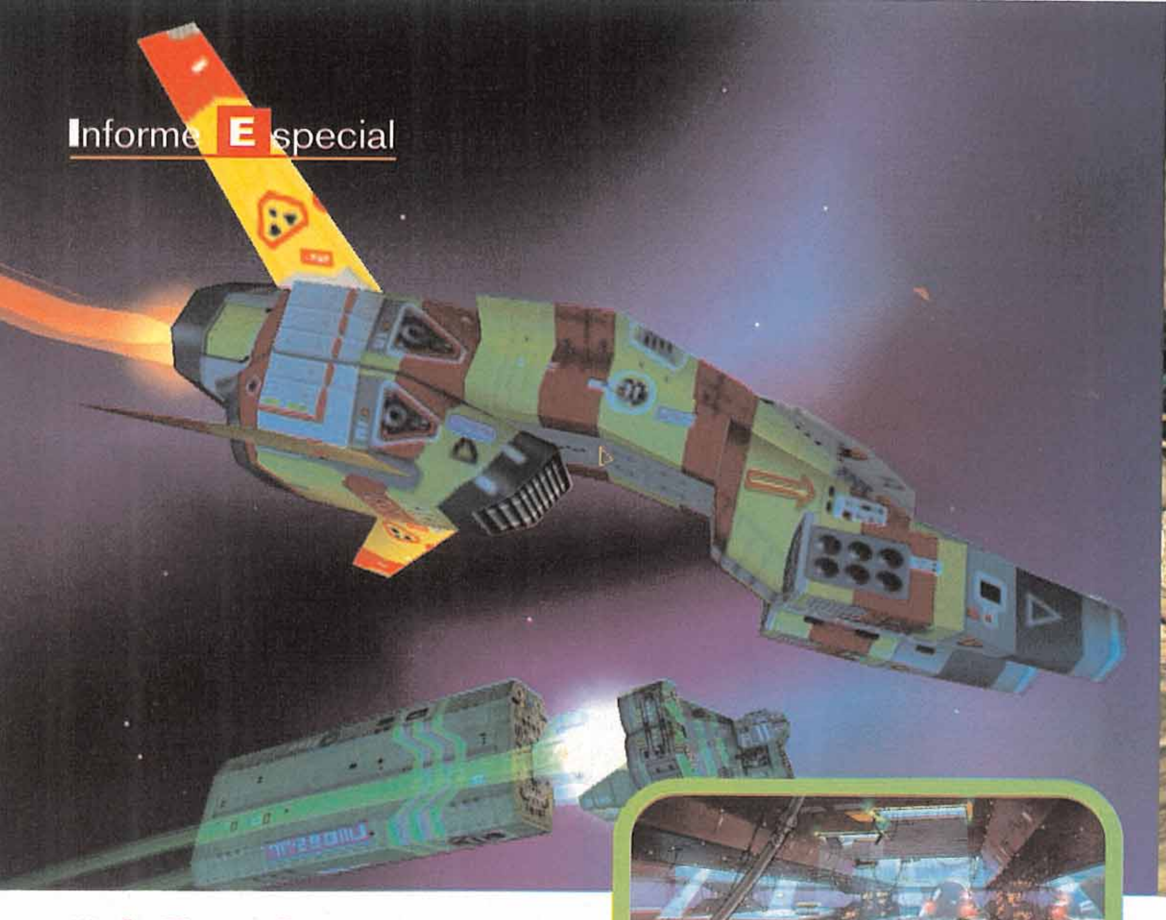
• **Soldado Lanzallamas:** Su armamento principal será un lanzallamas de corto alcance, pero efectos devastadores, y un lanzacohetes con misiles incendiarios. Su velocidad de movimiento es normal y su resistencia media alta.
• **Ingeniero:** En cuanto a armamento no es muy poderoso, pero tiene la habilidad de construir torres de defensa armadas con ametralladoras y con lanzamisiles,además de dispensadores de munición y escudos. Su resistencia es baja y su velocidad es media.
• **Médico:** Tiene la habilidad de curar a cualquier unidad que se encuentre cerca de él, hasta un máximo de 150 puntos. Carece de armamento poderoso y su resistencia y velocidad son bastante mediocres.
• **Explorador:** Sus armas son rápidas, pero carentes de todo poder. Su resistencia al fuego enemigo es media. Su velocidad, sin embargo, es dos veces mayor de lo normal, lo que le da una rapidez fuera de toda duda.
• **Soldado de Asalto:** Lento, pero muy resistente, y con un armamento francamente poderoso, destacando la ametralladora Gatling.
• **Artillero:** Basa su armamento en el poder del lanzamisiles, que puede ser cargado con misiles normales o buscadores de calor. Es muy lento, pero a la vez muy resistente.
• **Francotirador:** Su rifle es mortífero en la distancia. Su resistencia es media, pero es muy silencioso en los movimientos.
• **Soldado raso:** El soldado más compensado en todos los aspectos. Armamento medio alto en cuanto a potencia y resistencia y velocidad medias.
• **Espía:** Puede apuñalar por la espalda a sus enemigos y en pantalla aparece como cualquier personaje del otro bando; también se puede hacer el muerto.



HABRÁ QUE PAGAR

En cuanto a «Team Fortress II» decir que será el lanzamiento definitivo de Valve Software y de Sierra. Éste si será puesto a la venta, pero no será necesario tener «Half-Life» para jugarlo. «Team Fortress II» será, por así decirlo, una gran ampliación del «Classic», con muchos más niveles, más juegos, vehículos, armas y personajes, con lo que, dando una vuelta más a la tuerca de la creatividad, los chicos de Valve conseguirán un juego más completo aún que el original, sies que eso puede ser posible.

Tras cuatro horas de juego continuado a «Team Fortress Classic» con el equipo de Valve Software, y demostrando la calidad como jugadores que tienen los reporteros europeos, que consiguieron vencer en singular combate incluso a los creadores del juego –ardua tarea si pensamos que tanto los trucos como las posibilidades de cada personaje tenían que sabérselas al dedillo, al igual que hasta el recoveco más ínfimo y apartado de todos los mapas, pero... no hay nada imposible para el poder de la prensa especializada...–.
Con un muy buen sabor de boca, dimos por zanjado este nuestro primer día en Seattle.





12 de Marzo de 1999: Llegada al edificio de Sierra

A las nueve y media de la mañana de un lluvioso día en Seattle, llegamos a la sede central de Sierra en esta ciudad. Allí nos recibió Khaty Carlson, relaciones públicas de Sierra, que pasó a presentarnos a los dos Product Manager encargados y principales responsables de los títulos que íbamos a presenciar. En primer lugar, Daniel M. Andur, responsable de «Homeworld», y en segundo lugar, Koren Buckner, que lo es de «Gabriel Knight III».

TERCERA DIMENSIÓN DE VERDAD

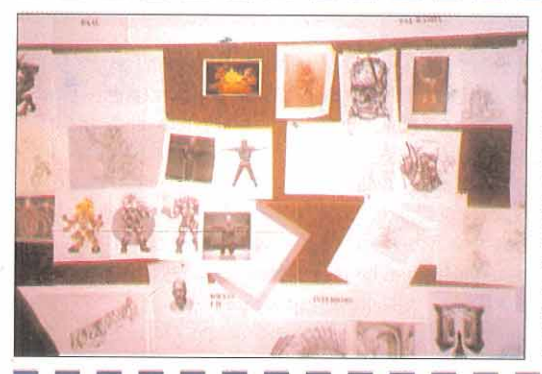
Daniel M. Andur, que tiene a su cargo el equipo de programación de «Homeworld», llamado Relic Entertainment, a los que auguramos un sobresaliente futuro pues, a pesar de ser éste su primer trabajo, la calidad del mismo está fuera de toda duda. «Homeworld» es un impresionante juego de estrategia en tiempo real que añadirá una nueva dimensión a este género, y nunca mejor dicho, pues hasta ahora nunca se había realizado un juego completamente tridimensional de estrategia, todo lo más, se habían respetado los desniveles del terreno, como en «Total Annihilation». Teniendo como argumento la lucha de dos razas alienígenas que buscan colonizar un planeta vergel para habitarlo y tomarlo como hogar, la acción nos va a trasladar a un escenario bajo el que controlaremos nuestra nave nodriza y el resto de cazas y naves de investigación, teniendo una libertad de movimiento de 360º. Las luchas que se sucederán nos recordarán a una película de ciencia ficción, pues gracias a la espectacularidad de los efectos visuales y a la perfecta elaboración de cada una de las naves, así como al uso del hardware 3D, la calidad será más que notable en todo momento. Podremos investigar nuevas tecnologías para hacer nuestras naves más poderosas y, dependiendo de en qué trabajemos más, accederemos a unos tipos de unidades u otros. Sierra ha dispuesto WON.net, un servidor similar al Battle.net de Blizzard, en el que se crearán diferentes partidas de «Homeworld», donde podrán participar hasta ocho personas simultáneamente en épicas batallas espaciales.



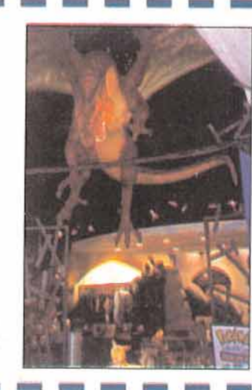


SANGRE DE LOS BENDITOS, SANGRE DE LOS MALDITOS

Cuando Koren Buckner apareció en la sala de reuniones, todos supimos al instante cuál era el siguiente juego que nos iban a presentar. Dado que Koren había sido la coguionista de «Gabriel Knight» y «Gabriel Knight II», no había lugar a dudas que lo siguiente que veríamos sería «Gabriel Knight III» que, con el subtítulo de «Blood of the Sacred, Blood of the Damned» (Sangre de los benditos, sangre de los malditos), nos va a meter de nuevo en el papel de Gabriel Knight, el intrépido personaje que también protagonizó las anteriores entregas. El aspecto general del juego va a ser completamente diferente a lo que estábamos acostumbrados. Tal vez ha sido «Gabriel Knight» en todas sus partes, la saga que más se ha adaptado al paso del tiempo y a los avances tecnológicos. Con la primera parte, que fue realizada en el momento del boom del género de las aventuras gráficas, supo coger todo lo bueno de las que ya habían sido hechas con anterioridad y plasmarlo en un solo título, con lo que el éxito fue sonado. Con la segunda parte, pasó tres cuartos de lo mismo; salió cuando los vídeos en tiempo real eran lo que mandaba a la hora de hacer un juego y así fue. Como si de una película se tratara, se contrató a actores profe-



En Blizzard conocimos al equipo infografista, encargado de realizar todas las secuencias cinemáticas de «Starcraft», su expansión, «Brood War», «Diablo» y «Diablo II». El tablón que aquí vemos, demuestra los cientos de bocetos que son realizados de cada personaje antes de dar el paso definitivo hacia el ordenador.





Estas dos instantáneas son del Games Workshop Game Center sito en la zona universitaria de Seattle. Un paraíso para el aficionado a los juegos de ordenador, a las máquinas recreativas y al rol en todas sus vertientes. Allí pudimos comprobar el éxito de algunos juegos de ordenador, como «Quake II» o «Starcraft», pues adquiriendo unas monedas con el logo de la compañía, se podía elegir uno de los puestos que allí había y jugar por red con la gente ya conectada.



sionales para encarnar a los personajes que antes no eran más que un conjunto de píxeles. Ahora, y como no podía ser de otra manera, dado que lo que está de moda es el uso de las tarjetas aceleradoras 3D, los gráficos pasarán a ser poligonales y se empleará dicho hardware de manera exhaustiva. El argumento tendrá una gran calidad; tal vez éste ha sido siempre el aspecto más cuidado y atrayente de «Gabriel Knight», dándosele gran importancia a los datos reales sobre los que se basa la aventura pues, de hecho, varias de las construcciones que aparecerán en el juego existen realmente.

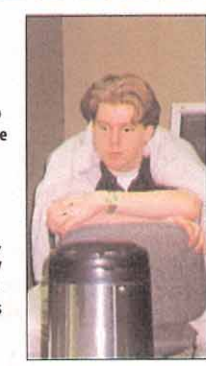
EL ANTIGUO EGIPTO

Por último nos presentaron «Pharaoh», un juego lleno de posibilidades, o por lo menos así lo creemos, pues el estado tan precario de «Pharaoh» no permitió más que la muestra de varias pantallas, bocetos y renders, aparte de una escueta información que más pareció una clase de historia, ya que se centraron en las fechas y origen de la civilización egipcia, por lo que la presentación de este juego quedó un tanto ridícula en relación a las demás. Con mucha imaginación por nuestra parte pudimos hacernos una idea de lo que «Pharaoh» iba a ser en un futuro. Creado por Impressions Software y adentrándose de lleno en el género de la estrategia de construcción –«Caesar III», «Constructor», «SimCity 3000»–, este título nos va a introducir en el imperio egipcio en el momento de su máximo esplendor. Podremos construir desde pequeñas aldeas hasta grandes monumentos, entre los que se incluirán edificaciones reales como el Templo de Luxor, las grandes pirámides y la Esfinge, entre otras. En cada nivel representaremos al faraón que reina en ese momento sobre todo Egipto y nuestra misión para finalizar con éxito la fase será construir nuestro mausoleo antes de que muramos. Si lo logramos, el siguiente faraón al que encarnaremos deberá construir una tumba más grandiosa que la de su antecesor, por lo que la dificultad irá creciendo. Esperamos que en meses venideros podamos ampliar la información sobre este título que, si sigue los pasos de «Caesar», se convertirá en un lanzamiento de gran interés.

Una representación en terciopelo y cartón de la criatura protagonista del juego «Rama» nos recibió al llegar a la sede de Sierra. La verdad es que solamente le faltaba respirar.



Bill Roper fue el encargado de mostrarnos las excelencias de «Diablo II», un juego que no sólo es uno de los más esperados, sino que además, y por lo que pudimos apreciar en la prealpha del mismo, tendrá una calidad y una jugabilidad que subirán un poco más el listón del género del rol y el arcade.





Dos de los integrantes de Valve Software durante la entrevista que llevamos a cabo para lograr la máxima información de «Team Fortress II». Durante la misma, pudimos notar que todos eran, aparte de unos genios de la programación, grandes amantes y aficionados a los juegos de ordenador.

13 y 14 de Marzo de 1999: Recopilación y vuelta al hogar

Los últimos días los utilizamos en pleno para recopilar y organizar todo el aluvión de información que durante los tres días anteriores fuimos reuniendo a marchas forzadas. Carretes y carretes de fotografías que debían ser clasificadas, decenas de hojas escritas a gran velocidad con una letra digna del más retorcido de los médicos de cabecera que tenían que ser transcritas a un lenguaje más legible y una montaña de CDs con material gráfico que había que guardar como oro en paño.

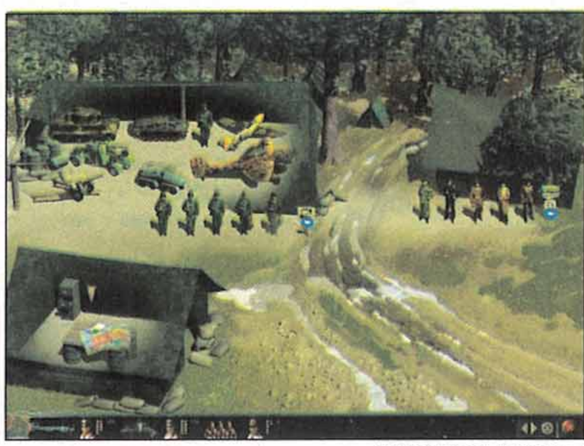
La tarde –loadas sean las estrellas– pudimos ocuparla en hacer un poco de turismo por la ciudad, con tanta suerte que en el distrito universitario descubrimos el lugar de ensueño de cualquier aficionado a los juegos de ordenador, a las máquinas recreativas, al rol, a los wargames y al «Magic the Gathering». Se trataba del Wizards of the Coast Game Center, y en sus dos plantas pudimos descubrir cosas alucinantes, como un sistema de ordenadores conectados en una red local, a los que podías acceder previo gasto de unos tokens (monedas con el logotipo de Wizards of the Coast) teniendo la oportunidad de jugar al «Starcraft», «Quake II», «Magic the Gathering», e incluso a juegos de consola como «Zelda 64», durante un periodo de tiempo determinado por la cantidad de monedas introducidas.

Con un poco de morriña, tomamos el avión de regreso y otras doce horas de viaje que sí pasamos durmiendo y recordando en sueños todo lo que habíamos visto y todo lo que nos quedaba por ver.

C.F.M.

Escuela de Estrategas

En esta época del año comienzan a aparecer las alergias y las flores. Y la estrategia está más que florida este mes, en el que ya están a la venta tres espléndidas flores: «Commandos: Más Allá del Deber», «Civilization: Call to Power», y «Sid Meier's Alpha Centauri». Estos son tres de los títulos más importantes de este año, que van a dar mucho que hablar y que ya han suscitado opiniones encontradas. A nosotros nos gustan los tres.





PANZER GENERAL III ASSAULT



CONQUEST: FRONTIER WARS

La Estrategia Florece



El revuelo en la lista ha sido general. Si la comparamos con el mes anterior, tan sólo «Commandos» y «Heroes II» repiten puesto. Además, se producen numerosas entradas y salidas, pues en los puestos del 5º hacia abajo hay muchos juegos con una diferencia de votos muy pequeña. Lo que demuestra que vuestras preferencias cada vez son más variadas.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Age of Empires
3. Starcraft
4. Warcraft II
5. C&C: Red Alert
6. Civilization II
7. Theme Hospital
8. Heroes of Might and Magic II
9. Constructor
10. Caesar III

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Por la experiencia de esta escuela, sabemos que todos sus socios tienen las estanterías bien surtidas de títulos, o están empezando a estarlo en el caso de los más noveles. Esto se pone de manifiesto en la variedad de consultas que tenemos este mes, sobre un número de juegos muy elevado. Comenzamos sin más dilación.

Tanto Aleix Fernández como Daniel, que escribe desde Argentina, coinciden en petición: trucos para «Caesar III». Uno de ellos consiste en pulsar con el botón derecho del ratón sobre un pozo de agua, pulsar Alt + K, y seguidamente pulsar Alt + V para conseguir la victoria de forma instantánea, o Alt + C para obtener más denarios (si tenemos menos de 5 000).

Otro truco, bastante más ingenioso, lo podremos poner en práctica cuando vayamos al Senado. El truco consiste en asignarnos una paga de 500 denarios en el icono del Emperador que hay en el Senado; y después de unos cuantos meses, cuando tengamos alrededor de 3 000 denarios, iremos a la misma pantalla, y daremos todo nuestro dinero a la ciudad –pulsando el botón "Give to City"– repetidas veces, con lo que la aportación pasará a ser una cifra negativa, que supondrá una positiva en nuestra casilla de tesoro. Y

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Age of Empires 2: The Age of Kings	Ensemble Studios	Verano 99
Army Men 2	New World Computing	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Por determinar
Black and White	Lionhead	Por determinar
Command and Conquer: Tiberian Sun	Virgin	Verano 99
Commandos II	Eidos	Por determinar
Constructor 2	Acclaim	Por determinar
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	Verano 99
Force 21	Red Storm	Agosto 99
Force Commander	Lucas Arts	Finales 99
Homeworld	Sierra	Julio 99
Imperialism 2	SSI	Abril 99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	Mayo 99
Machines	Acclaim	Abril 99
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Panzer General 3	SSI	Por determinar
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Railroad Tycoon II: The Second Century	Pop Top	Primavera 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Verano 99
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Junio 99
Warhammer 40K: Rites of War	SSI	Junio 99
Warzone 2100	Eidos	Verano 99
X-COM 6	Microprose	Por determinar
X-COM: Alliance	Microprose	Por determinar

Noticias

Lo último en estrategia de Microsoft, tras «Close Combat 3» y «Age of Empires 2» es «Conquest: Frontier Wars», un título muy en la línea de «Homeworld», de Sierra. Ambientado en un distante futuro, este juego de estrategia en tiempo real traerá hasta nuestros ordenadores gigantescas batallas espaciales entre flotas estelares de dos distintas razas. Variados tipos de unidades y naves, muchos mundos para explorar, gestión de diferentes recursos y producción con los mismos, además de un nivel gráfico elevado, es lo que promete este nuevo juego de Digital Anvil, ya bastante acostumbrado a los éxitos en nuestro género.

SSI va a continuar su saga "living battlefield" con «Panzer General III Assault», del que juran y perjuran que va a ser diferente a sus predecesores. Si esto es verdad ya sería una novedad, después de lo explotado que está el nombre de «Panzer General». El juego en cuestión seguirá regido por la dinámica de los turnos, y sobre un mapeado hexagonal, pero con la enorme innovación de ser totalmente 3D, tanto los decorados como las unidades. La ambientación seguirá siendo la Segunda Guerra Mundial.

Continuando con SSI, tampoco es un secreto que tienen casi a punto «Imperialism II», focalizado en los días del descubrimiento y colonización de los nuevos continentes (año 1500). El juego hará gala de la enorme potencia de simulación económica que ya tenía «Imperialism», pero con la dificultad añadida de tener que tratar con tribus salvajes, lo que propiciará el uso del comercio, el engaño, la diplomacia, y por supuesto, la guerra para conseguir establecer nuestra civilización. Pero no nos engañemos, el combate seguirá siendo meramente accesorio, y el comercio y la producción seguirán mandando.

Titus Software también va a hacer sus pinitos en esto de la estrategia en tiempo real, con ambientación medieval, con su último



IMPERIALISM II



TZAR

así de fácil es hacerse rico en el programa «Caesar III».

Antonio Gracia Gulle nos pide trucos para «Total Annihilation», y aunque ya los hemos publicado, los repetimos por su especial interés. Para activarlos, pulsaremos Enter en cualquier momento del juego, y escribiremos + seguido del código que queramos utilizar:

ATM: Aumenta el metal y la energía en 1 000 unidades.

Radar: Proporciona una cobertura de radar del 100%.

DoubleShot: Proporciona el doble de daño para todas las armas.

Dither: Cambia la línea de visión gris por un difuminado.

NOWISEE: Muestra todo el mapa y desactiva la línea de visión.

Pablo Dictter Mendoza, un chileno residente en Estados Unidos que visita nuestra sección cuando puede, nos remite un interesante truco que podréis poner en práctica si tenéis la versión en inglés de «Warcraft II». Consiste en que, si pulsáis GAME OVER MAN en la pantalla principal del juego, podréis jugar al «Warcraft» original, la primera parte.

Carlos Fernández Soriano es uno de los muchos de vosotros que aún seguís dando guerra en «Red Alert». Carlos pide ayuda para la misión 7 del bando Aliado. Comenzamos matando a los soldados atacantes con el jeep y los tanques, para posteriormente montar en el lugar nuestra base. Los campos de oro están al sur y al este. Construimos una refinería, más tanques medianos, algunas defensas para frenar los ataques de la infantería, y soldados con misiles para contrarrestar los ataques aéreos. Nos dirigimos a capturar la estación de radar en el sur con un puñado de tanques y un ingeniero, vendiéndola en cuanto nos hagamos con ella. Para poder terminar la misión, destruiremos los camiones de oro del enemigo, para dejarle sin recursos, sembrando de minas su camino. Una vez debilitado el enemigo, con todas nuestras fuerzas prepararemos el asalto final a sus bases de submarinos.

Desesperado –según sus propias palabras– está Sergio Montoya Moreno en «Knights and Merchants», a consecuencia de no pasarse una fase de susodicho juego. Suponemos que el siguiente truco te vendrá de perilla: abrimos la ventana de inventario pulsando en un Almacén y después pulsamos en los siguientes objetos en el orden que indicamos (un triángulo rojo en cada objeto nos informará que lo hemos pulsado):

Columna 1, objeto 3 (Tableros de madera).
Columna 2, objeto 2 (Barras de hierro).
Columna 2, objeto 4 (Barriles de vino).
Columna 3, objeto 1 (Pan).
Columna 3, objeto 5 (Carne cocinada).
Columna 4, objeto 1 (Piel de animal).
Columna 4, objeto 5 (Malla metálica).
Columna 5, objeto 1 (Hachas de mano).
Columna 5, objeto 2 (Espadas).
Columna 5, objeto 3 (Lanzas).
Columna 5, objeto 4 (Picas).
Columna 5, objeto 5 (Arcos largos).

Finalmente, pulsamos en la columna 6, objeto 1 (Ballestas) para añadir 10 unidades de cada objeto a nuestro Almacén; o en la columna 6, objeto 2 (Caballos) para completar la misión actual.

Al alias de Teikirizi responde un estratega anónimo que, mediante e-mail, nos informa de la existencia de un juego no comercial multijugador por Internet creado en 1997, y que cuenta con miles de seguidores en todo el mundo. Su nombre es «SubSpace», y consiste en una nave que se mueve por un entorno 2D con la única misión de destruir otras naves. Si os pica la curiosidad por conocerlo –como a nosotros nos pasó–, no dejéis de visitar una de sus sedes, que se encuentra en http://subspace.nu, mientras que las direcciones de un par de escuadras con componentes españoles son http://victorian.fortunecity.com/finsbury/180/ y http://www3.sympatico.ca/ssmaster/members/members.html. Por probar no perdéis nada, y hay muchas posibilidades de que el juego os guste.

Antes de terminar, nos gustaría contestar a todos aquellos de vosotros que nos pedís que os contestemos a vuestras consultas por correo electrónico. Debido al enorme número de ellas, y sobre todo porque pensamos que contestando en la revista se puede ayudar a más compañeros estrategas, no podemos contestar de forma personalizada por e-mail, aunque nos gustaría. Hasta el mes que viene, y suerte en todas vuestras batallas.

El Estratega Anónimo
(alias Rasputín)

Estrategas Enredados

Como podréis comprobar a continuación, ya no son sólo direcciones de e-mail lo que nos llegan a la Escuela para publicar, sino también direcciones de web y algún IRC:

danielfe@ciudad.com.ar:
Busca alguien que juegue a «Panzer General».
#Estrategia /server irc.chilesat.net:
Canal IRC sobre estrategia en Chile.
http://underworld.fortunecity.com/sonic/914:
Web de un lector sobre «Civilization: Call to Power».
http://www.arrakis.es/~ferort
Mercadillo de «Age of Empires», creado por el mismo lector.

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre la reciente salida de «Sid Meier's Alpha Centauri»:
Gold Guide: Alpha Centauri:
http://www.gonegold.com/gguide/smac.shtml
The Alpha Centauri Zone:
http://www.juhu.de/hartel/alpha/
SMAC Planet:
http://www.gamesta.com/smacplanet/welcome.htm
The Arrival:
http://ac.strategy-gaming.com/
Alpha Centauri Heaven:
http://members.tripod.com/ACHeaven/
Alpha Centauri Nexus:
http://www.sidgames.com/ac/
Alpha Centauri World:
http://www.virtuous.co.uk/alpha/index.htm
AlphaFan:
http://www.alphafan.com/
Addicted to Alpha Centauri:
http://come.to/addicted
Apolyton CS:
http://civilization.gamestasts.com/smac/

juego: «Rival Realms». Con un parecido externo más que sospechoso con el excelente «Warcraft II», contaremos con tres razas para escoger –humanos, orcos y elfos– en tres campañas de 20 misiones cada una. Cada raza tendrá 14 tipos de unidades, podrá construir hasta 12 tipos de edificios, y en el decorado habrá 30 variedades de monstruos distintos. Cada unidad cuenta con sus habilidades e inventario, además de ganar experiencia, como si fuera un JDR. Promete ser interesante, aunque no original.

No dejan de llegar juegos de estrategia procedentes de países del Este de Europa. El último, y de bastante calidad por otra parte, proviene de Bulgaria, y su nombre es «TZAR», desarrollado por Haemimont. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real con toques de construcción de imperios y de JDR. Su nivel gráfico es muy elevado, al igual que el detalle y realismo de las animaciones, lo que se plasmará en decorados y unidades. Ambientado en un mundo medieval, estará estructurado en forma de campaña con 25 misiones.

El truco del mes

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

El juego dispone de un editor de mapas al que podemos acceder pulsando de forma simultánea [Ctrl] + K. Una vez en él, ya podremos teclear uno de los siguientes códigos:



[Mayús] + F1: Crea una unidad.
[Mayús] + F2: Descubre una nueva tecnología.
[Mayús] + F3: Cambia los bandos.
[Mayús] + F4: Modifica los créditos de energía.
[Mayús] + F5: Cambia el año en que nos encontremos cuando jugamos.
[Mayús] + F6: Acaba con el oponente.
[Mayús] + F7: Muestra una repetición.
[Mayús] + F8: Muestra las secuencias de vídeo.
[Mayús] + F9: Edita la diplomacia de las distintas facciones.
Y: Muestra el mapa al completo.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

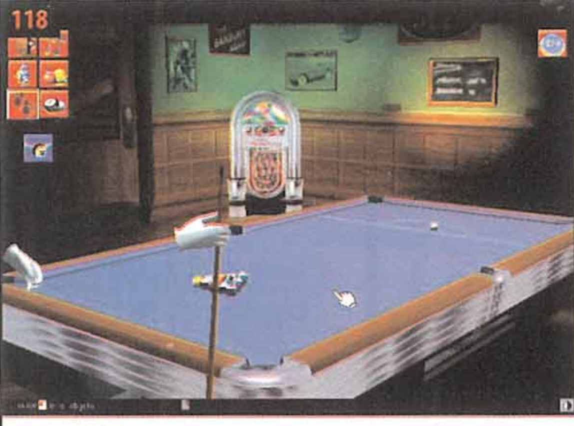
70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

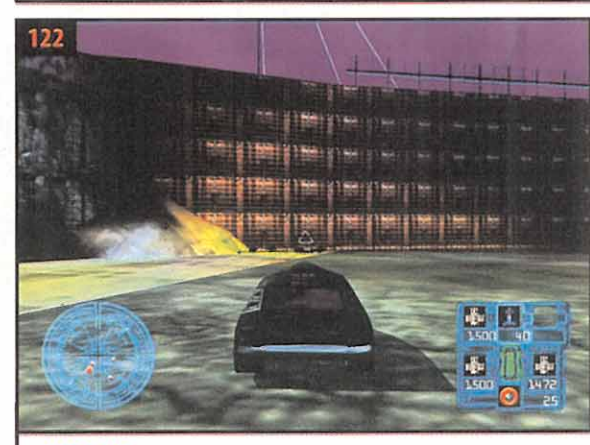
95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

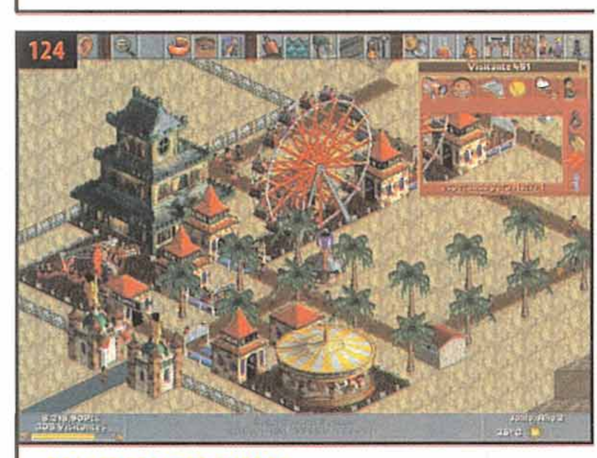
100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

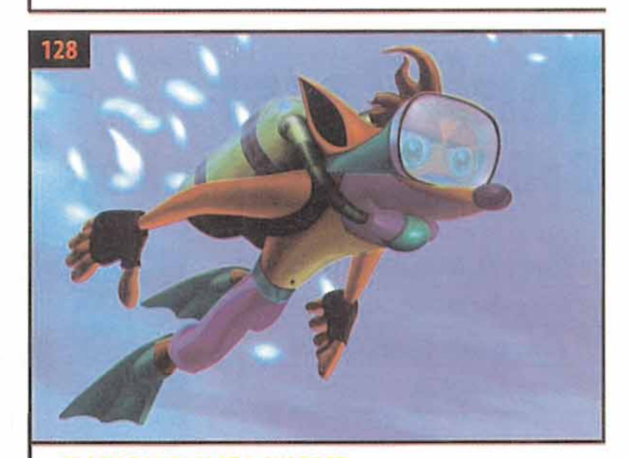


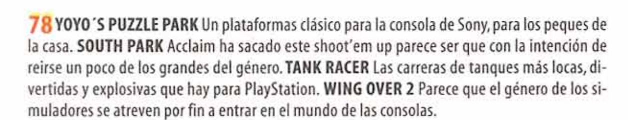












Yoyo's Puzzle Park
Plataformas clásico

Compañía: **IREM/JVC**
Disponible: **PLAYSTATION**
Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Preservar las buenas costumbres a la hora de realizar un juego es algo que siempre se agradece, pues como los títulos de antaño en cuanto a diversión, no hay nada. JVC, sabiendo esto, ha creado «Yoyo's Puzzle Park» para la consola de Sony, el cual, con un diseño tanto de escenarios como de personajes infantiloide, unos sonidos típicos de película de dibujos animados y una acción frenética, nos va a devolver todo el encanto de juegos como «Bubble & Bobble» o «Snow Brothers», que no sólo tuvieron gran éxito como máquina recreativa, sino también en sus conversiones hacia el ordenador y las consolas. Puede que «Yoyo's Puzzle Park» no aproveche las posibilidades de la PlayStation al máximo, y que en cuanto a calidad tecnológica solamente pueda ser clasificado de correcto, pero si hablamos de diversión y jugabilidad, puede ofrecer en cantidades astronómicas. Ideal para los más pequeños de la casa.

M.A.X.

68

South Park
El lado oscuro de los shoot'em ups

Compañía: **ACCLAIM**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium II 266 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, Internet)







Parodias hay en todas partes y para todas las cosas. Películas que parodian grandes producciones, caricaturas que deforman las facciones de personajes famosos y canciones que, usando una melodía conocida, tratan de reírse de algún aspecto de la actualidad con la letra como arma. Acclaim introduce ahora la parodia en el terreno del software lúdico, riéndose a mandíbula batiente de uno de los géneros con más éxito del momento, los arcades en primera persona. Con un argumento de serie B, hecho adrede así

Tank Racer
Bólidos de alto tonelaje

Compañía: **GROLIER INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Rumple Pack • Uno o dos jugadores





En un género tan trillado como es el de las competiciones de vehículos a motor, conseguir un juego original es algo prácticamente imposible y siempre que sale un título, con toda seguridad, pasa a ser comparado por algún otro programa que fue realizado con anterioridad, o bastante parecido.

Sin embargo, hay ocasiones en las que sucede lo contrario y a alguien se le enciende la lucecita y aporta algo nuevo que convierte el juego en cuestión en algo a tener en cuenta. «Tank Racer» es uno de esos raros casos, y nos pone a los mandos de vehículos blindados de gran tonelaje para disputar carreras en las que todo vale y donde lo único que sirve es ser el vencedor. Un armamento a raudales, colisiones impresionantes y muchos más nos esperan en este juego, con gráficos notables, buenos efectos visuales y jugabilidad razonable.

J.F.K.

72

Wing Over 2
Pionero en su género

Compañía: **JVC**
Disponible: **PLAYSTATION**
Género: **SIMULADOR**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un sólo jugador



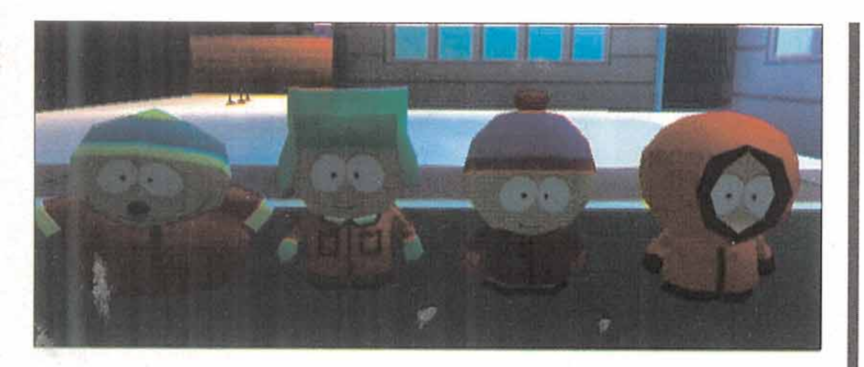


Nos encontramos ante el que puede ser el primero de los simuladores de vuelo militar parala consola PlayStation. En él vamos a tener la oportunidad de pilotar hasta veinte aeroplanos totalmente diferentes, que irán desde un todopoderoso F-16 hasta un Cessna, y con los que podremos participar en cruentas batallas aéreas contra escuadrones enemigos dispuestos a aniquilarnos, o llevar a cabo misiones de espionaje para nuestro bando.

Con una libertad de movimiento de 360 grados y una perspectiva de cabina francamente realista, «Wing Over 2» va a ser capaz de llenar ese pequeño agujero que aún se hacía notar en el mercado de la PlayStation, como era el de la simulación aérea de combate. Esperemos que «Wing Over 2» sea solamente el primer eslabón de la cadena y que muchas otras compañías tomen el buen ejemplo de JVC y se den cuenta de que la consonla de Sony no esta hecha sólo para arcades y plataformas.

M.A.X.

65



de simplón, unos personajes dignos de un comic "underground" y unas armas y enemigos que entran de lleno en la categoría de ridículos, Acclaim trata de añadirle una muy sana nota de humor a una parte de la informática lúdica que la gente se estaba empezando a tomar demasiado en serio.
Nuestro objetivo en «South Park» va a ser defender nuestra ciudad del ataque de unos alienígenas maniáticos que tratan de abducir a toda la población para sus experimentos. Tras escoger el personaje con el que queremos jugar entre los cuatro niños disponibles –que son Cartman, Kenny, Kyle y Stan–, deberemos seleccionar el modo de juego "Historia", pensado para un único jugador, y que está dividido en cinco episodios donde deberemos enfrentarnos a clones de los ciudadanos, a hordas de pavos e incluso a los peligrosos alienígenas, o el "Multijugador", en el que pueden participar simultáneamente hasta ocho personas, ya sea en red local o a través de Internet y donde podrán disputarse las más divertidas batallas entre amigos por ver quién es el más diestro lanzando bolas de nieve.
Puede que «South Park» no sea un juego sobresaliente en lo que a nivel tecnológico se refiere, pero en cuanto a diversión, pocos pueden superarle, y es que en más de una ocasión nos veremos forzados a soltar una hilarante carcajada al ver el tipo de acción que se desarrolla en los escenarios nevados que conforman el juego.
Una apuesta valiente por parte de Acclaim, que es capaz de tomarse a "chufla" hasta el género que más dinero está aportando al negocio del software para ordenadores compatibles.

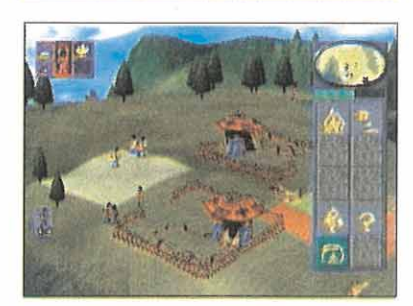
J.F.K.. **75**

Populous: El Principio
Un dios en PlayStation

- Compañía: **BULLFROG/EA**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **ESTRATEGIA**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta ratón de Playstation • Un solo jugador





Como era de esperar, los señores de Bullfrog no tenían muchas intenciones de hacerse de rogar a la hora de crear una conversión hacia PlayStation de uno de sus últimos bombazos, «Populous: El Principio». Completamente traducido y doblado al castellano con gran esmero y cuidado, esta versión va a tener todas las buenas características de su homónimo para PC sin excepción, tanto en jugabilidad, como en cuanto a gráficos, sonido, efectos visuales, movimientos, etc.
Aconsejable será el uso del ratón, pues de usar el pad nos veremos en más de una ocasión en serios problemas al no poder mover el cursor todo lo rápido que quisiéramos, sobre todo en los niveles avanzados, donde viajar con rapidez y llevar a cabo varias acciones a la vez será obligado.
Un gran título que merece la pena añadir a nuestra juegoteca.

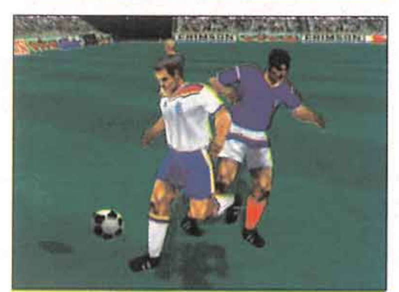
M.A.X. **80**

Viva Football
Pasión por el fútbol

- Compañía: **CRIMSON/VIE**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **DEPORTIVO**

Recomendado tarjeta de memoria • Multijugador hasta cuatro jugadores con Multi-Tap





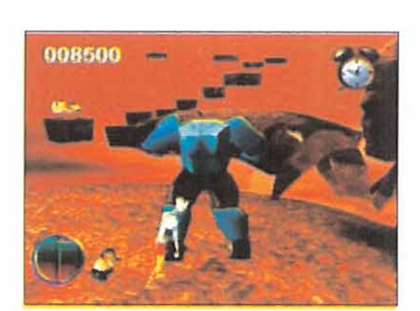
Nos encontramos ante la versión para PlayStation de uno de los últimos juegos que, sobre el deporte rey, se encuentran disponibles en el mercado. Las diferencias existentes entre «Viva Football» de PlayStation y el de PC son minúsculas, teniendo prácticamente la misma calidad en general. Si bien en cuanto a gráficos, el nivel de la versión que ahora nos ocupa es un tanto menor, en el apartado de jugabilidad nos encontramos con que son idénticos. Pero ésta no es la parte más importante, pues donde reside el encanto de «Viva Football» es en la enorme base de datos de que dispone, con 1 035 equipos y más de 16 500 jugadores, además de los partidos más famosos de la historia de este deporte.
Si sois aficionados al fútbol, encontraréis en «Viva Football» una gran oportunidad para pasar buenos ratos delante de la televisión sin más pretensión que la de divertirse solos o con amigos.

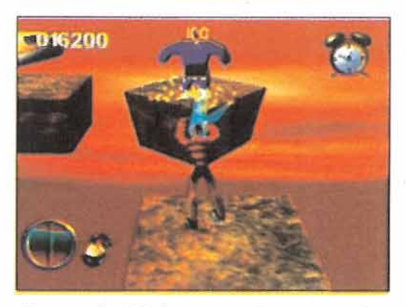
C.P.U. **70**

Dreams
Bienvenidos al mundo onírico

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador





Cinco sumos sacerdotes han descubierto el Agua Azul, nombre con el que han bautizado al Pozo de los Sueños, el lugar por donde se filtran todas las imágenes oníricas que se tienen al dormir. Uno de ellos, en su afán de conocer más acerca dicho mundo, ha traicionado la confianza de los otros cuatro, que le han dejado encerrado en ese extraño lugar y ahora tendrá que escapar con vida.
La versión para PlayStation de esta aventura 3D en la que el protagonista se mueve a sus anchas por el mundo de los sueños, guarda prácticamente todas las cualidades del juego para PC. Tal vez, pierde unos cuantos enteros a nivel gráfico, pues al no disponer de la potencia del hardware acelerador 3D de que disponen los PCs, los personajes y escenarios tienden a pixelarse un poco y su detalle es menor. La libertad de movimientos es total, así como la calidad de los mismos, fuera de toda duda.

M.A.X. **67**



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

El cambio que ha sufrido la revista también ha afectado a la sección de CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes. La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

X-Wing Alliance

DEMO

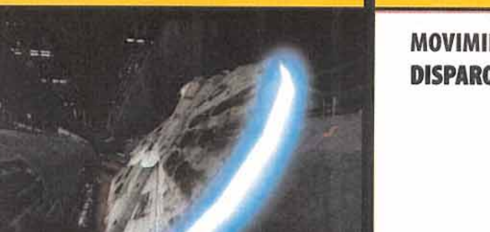
El nuevo simulador espacial basado en la saga de «La Guerra de las Galaxias» lleva el nombre «X-Wing Alliance». En este caso, el jugador toma el papel de un joven miembro de una familia de transportistas que se unen a la rebelión. La acción del juego comienza justo con la fuga de los rebeldes del planeta Hoth y acaba en una espectacular Batalla de Endor, con una Estrella de la Muerte "totalmente operativa". En la demo que os ofrecemos podréis jugar una misión pilotando un YT-1300 en la que debéis proteger unos contenedores propiedad de vuestra familia. La demo no tiene soporte multijugador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB* • **ESPACIO EN DISCO:** *46,5 MB*
VÍDEO: *Tarjeta PCI con 2 MB (Tarjeta aceleradora 3D)*
AUDIO: *Tarjeta de 16 bit*
DirectX 6 • Ratón • Joystick

CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Joystick*
DISPARO: *Espacio*







Kingpin

DEMO

Este revolucionario juego de Interplay prometer ser un auténtico bombazo, ya que aunque la acción se desarrolla en primera persona y es necesario disparar bastante, no es menos cierto que igual de importante o más es el hablar con los personajes que pueblan el juego y que añaden un toque de aventura a «Kingpin». La demo sólo consta de un nivel. Para lanzar esta demo tendréis que ejecutar el fichero KINGPIN.EXE que existe en el subdirectorio de instalación de la demo. Esta demo no tiene desinstalación y la forma de eliminarla del sistema consiste en borrar el subdirectorio de instalación de la demo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *165 MB*
CD-ROM: *4X*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*

CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*
APUNTAR: *Ratón*
DISPARAR: *Botón izq. ratón*
HABLAR/DAR Órdenes Positivas: *Y*
HABLAR/DAR Órdenes Negativas: *X*
USAR: *F*
AGACHARSE: *C*







MechWarrior 3

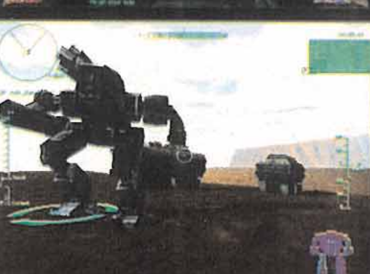
DEMO

En «MechWarrior 3» encarnáis el rol de un piloto de Mechs de los Planetas de la Esfera Interior, en constante lucha con los Clanes que habitan en los confines de la Galaxia. La acción de este juego se sitúa en el planeta Tranquil, donde deberéis luchar contra el Clan del Jaguar de Humo y tomar al asalto su base de operaciones. En la demo que os ofrecemos deberéis enfrentaros a las oleadas de mechs que irán apareciendo por los alrededores de vuestra base de operaciones. Para ello podréis personalizar el mech que pilotaréis y los que componen el resto de la escuadra. La demo no tiene soporte multijugador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *90 MB*
VIDEO: *640 x 480, colores de 16 bit (tarjeta aceleradora 3D) y DirectX 6*





CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*
DISPARO: *Botón izquierdo del ratón*
ADELANTE/ATRÁS: *Retroceso*
CAMBIAR ARMA: *Enter*
VELOCIDAD: *de 1 a 0*



Get Medieval

DEMO

En «Get Medieval» hay que avanzar nivel tras nivel eliminando hordas inacabables de todo tipo de monstruos. Es posible jugar cuatro personas a la vez en modo cooperativo en una misma máquina al más puro estilo «Gauntlet»; de hecho, «Get Medieval» está claramente inspirado en ese inmortal juego. Sin embargo, eso no resta adicción y jugabilidad, sino más bien al contrario. También es posible jugar a través de red en distintas máquinas. En la demo que incluimos en el CD-ROM de este mes esta opción está deshabilitada y sólo se incluyen dos niveles del juego original.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 90 (Pentium 133)*
RAM: *16 MB (32 MB)*
CDÇROM: *4X (6X)*
ESPACIO EN DISCO: *40 MB*
VÍDEO: *SVGA con 2 MB y DirectX 5*





CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMENTO: *Cursores*
ATAQUE: *Ctrl*
MAGIA: *Shift*
DISCO: *Espacio*



Shogo: Mobile Armor Division

DEMO

En «Shogo: Mobile Armor Division» el jugador toma el papel del comandante de una fuerza militar que, acusado de la desaparición de su hermano, su novia y uno de sus mejores amigos, intenta demostrar su inocencia. Para ello debe aprovechar su destreza como piloto de MCA, robots de más de veinte metros de alto y con gran potencia de fuego, capaces de transformarse en diferentes tipos de vehículo, para desenmascarar al culpable. Esta demo permite jugar dos niveles –uno a bordo de un MCA y otro a pie–. En la versión original, y con el parche que Micromanía da en exclusiva este mes, podréis jugar a través de Internet en el servidor dedicado que tiene Dinamic Multimedia.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 233 sin aceleradora 3D ó 166 con aceleradora 3D*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *65 MB*
VÍDEO: *Tarjeta con 4 MB de vídeo y DirectX 6*



CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*
AGACHARSE: *C*
SALTAR: *Espacio*
DISPARO: *Botón izquierdo del ratón*
APUNTAR: *Movimiento del ratón*



Sports Car GT

DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*

El programa «Sports Car GT» es una simulación de carreras de coches en el que se puede competir en una gran variedad de circuitos de Europa y Norteamérica con coches idénticos a los que compiten en carreras como las 24 horas de LeMans, entre los que destacan el Porsche 911 o el McLaren F1 GTR. La demo que se incluye en el CD-ROM permite jugar una carrera rápida, de día o de noche, en la que podremos elegir entre tres coches diferentes y hacer los reglajes oportunos. La demo también tiene soporte multijugador y soporta algunos controles con Force Feedback.







Requerimientos Mínimos (Recomendados)

No se han especificado

MULTIMEDIA

Solución Interactiva: Half-Life

Como todos los meses, os ofrecemos la solución interactiva de un juego de actualidad en el CD-ROM de demos. «Half-Life» es un arcade 3D en el que no se puede disparar a todo lo que se mueva por la pantalla. Nuestro personaje interactúa con multitud de otros caracteres que le ayudarán a escapar del complejo donde se haya. Te lo ponemos un poco más fácil gracias a nuestra solución interactiva.

Team Fortress Classic

El parche «Team Fortress Classic» es una expansión completa sólo para multijugador con nuevos niveles, armas y personajes para «Half-Life». Es necesario tener instalada la actualización a la versión 1.0.0.8 previamente (también en este CD). Versión en castellano.

Parche Half-Life v1.008

Este parche realizará la actualización del «Half-Life» a la versión 1.0.0.8. Es necesario tener esta actualización instalada antes de instalar «Team Fortress Classic». Versión en castellano.

MULTIMEDIA

Parche Shogo: Mobile Armor Division v2.2

Actualización para «Shogo» a la versión 2.2. El fichero se descomprime por defecto en el directorio Shogo del disco duro (p.e. C:\Shogo). Una vez abierto con WinZip, selecionar Extract, e indicar la unidad donde está instalado el juego. Es necesario tener seleccionas las opciones "Use folder names" y "Overwrite existing files". Versión en castellano. Se perderán las partidas salvadas. Es necesario instalar esta actualización para poder jugar a través de Internet por medio del servidor de «Shogo» que a tal afecto han creado en Dinamic Multimedia.

Parche Warhammer 4000: Chaos Gate v1.2

Actualización de «Warhammer 40000: Chaos Gate» a la versión 1.2. Corrige varios defectos tanto en modo multijugador como en modo normal.

Parche Blood 2 v2.0

Actualización de «Blood 2» a la versión 2.0, es necesario instalar previemante este parche antes ejecutar la actualización a la versión 2.1 (también en este CD). Versión en castellano.

Parche Blood 2 v2.1

Actualización de «Blood 2» a la versión 2.1. Es necesario tener instalado previemante el parche que actualiza a la versión 2.0 para poder instalar ésta que aquí os traemos (también en este CD). Versión en castellano.

Parche PC Fútbol 7.2

Esta actualización de «PC Fútbol 7» mejora ciertos aspectos del programa, como puede ser una optimización del rendimiento en PCs de gama baja. Incluye una nueva versión del Manager y del motor del juego, aparte de actualizar el seguimiento y la base de datos hasta la jornada 28.

Parche Commandos v1.05

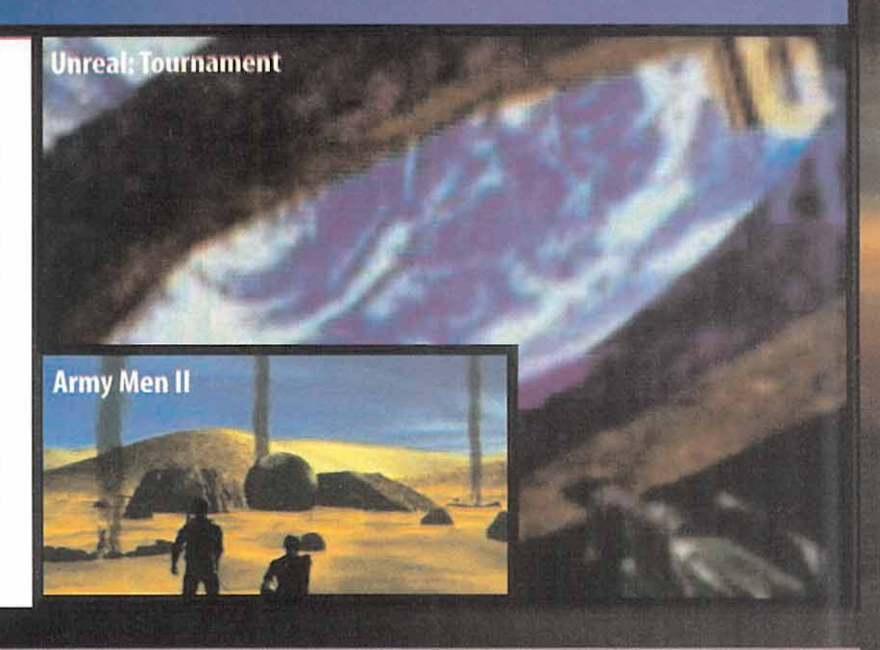
Actualización de «Commandos: Behind Enemy Lines» a la versión 1.05. Se han corregido una serie de errores menores, entre ellos los generados cuando se jugaba en multijugador. Versión en castellano.

Unreal: Tournament

Os presentamos, en exclusiva, una entrevista hecha a Jay Wilbur, de Epic Megagames, sobre su próximo lanzamiento, «Unreal: Tournament», en la que explica las características técnicas del nuevo juego, así como todo lo que se ha revolucionado con respecto a su versión original, como el hecho de ser un juego prácticamente sólo para multijugador. Este vídeo está en formato MPEG, por lo que para su correcta visualización es necesario tener instalado en el ordenador Windows Media Player.

Army Men II

Sarge vuelve a la carga con esta segunda entrega de «Army Men». Los soldaditos de plástico se enfrentarán unos a otros con más saña que nunca y en nuevos niveles cargados de originalidad. Para que veáis lo que os espera en este programa, os ofrecemos una preview en formato MOV del juego para ir abriendo boca.


Unreal: Tournament
Army Men II

PREVIEWS

Shadowman

Os ofrecemos una preview del juego de Acclaim «Shadowman», un arcade 3D en el que los enemigos a destruir por el jugador son seres ya muertos, por lo que el protagonista debe morir para poder atacarlos, no sólo con armas terrenales, sino que también tendrá a su disposición algunos poderes de vudú.





OCIO

A Primera Vista

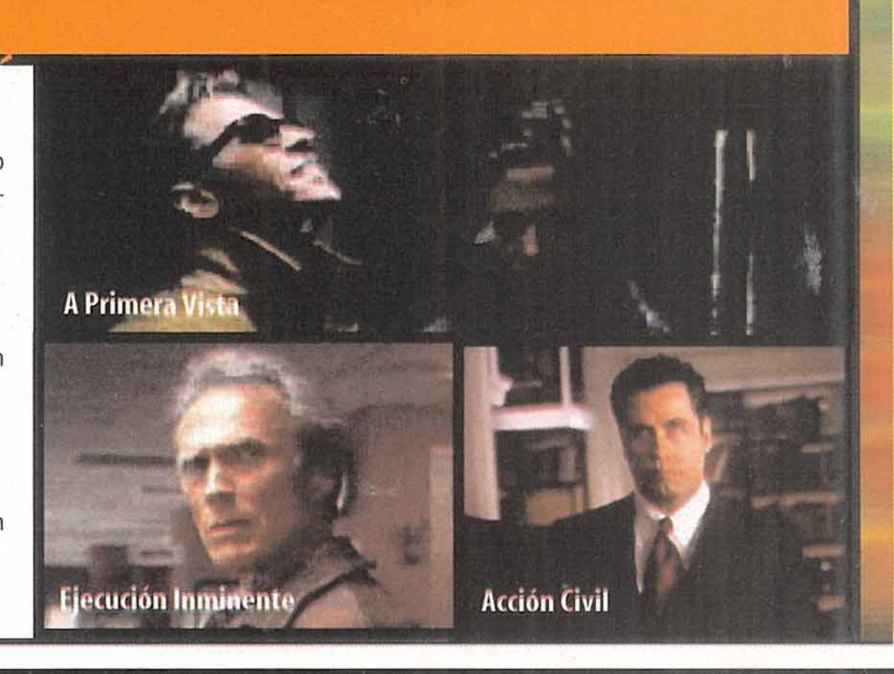
En esta película romántica podréis ver a Val Kilmer en el papel de invidente y a Mira Sorvino cayendo perdidamente enamorada de él. Os ofrecemos el trailer de esta película en formato AVI.

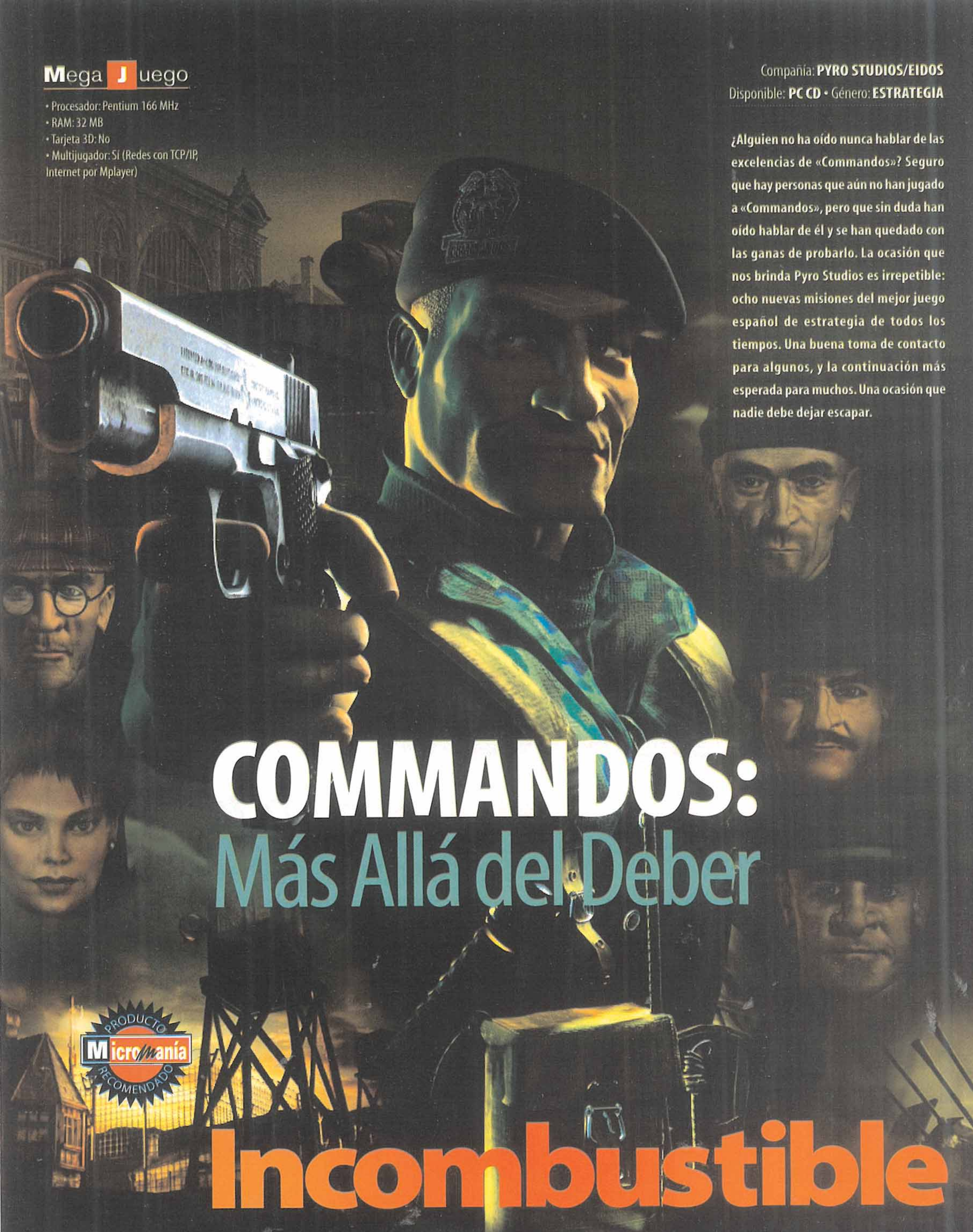
Ejecución Inminente

Clint Eastwood intentará salvar a un hombre de la pena de muerte en «Ejecución Inminente». Os ofrecemos el trailer de la película en formato AVI.

Acción Civil

Inquietante thriller en el que podremos ver a John Travolta y Robert Duval, entre otros, en un mano a mano interpretetativo. Os ofrecemos el trailer de la película en formato AVI.


A Primera Vista
Ejecución Inminente
Acción Civil



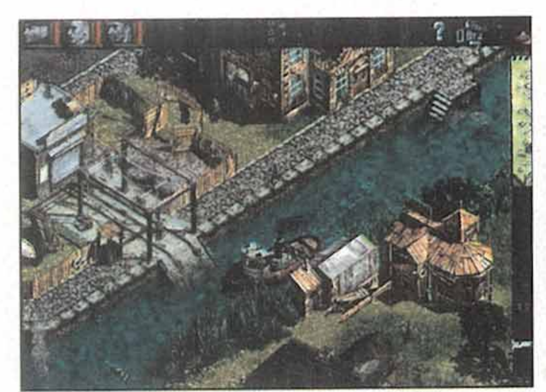
- Procesador: Pentium 166 MHz
- RAM: 32 MB
- Tarjeta 3D: No
- Multijugador: Sí (Redes con TCP/IP, Internet por Mplayer)

Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS**
Disponible: **PC CD** • Género: **ESTRATEGIA**

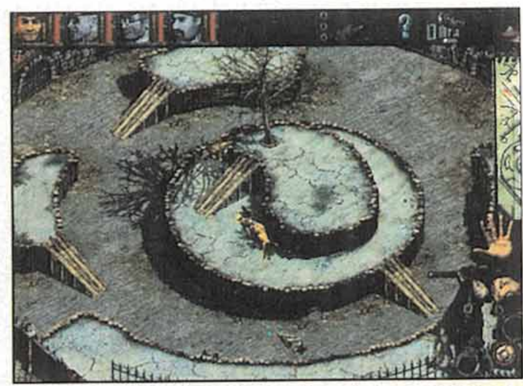
¿Alguien no ha oído nunca hablar de las excelencias de «Commandos»? Seguro que hay personas que aún no han jugado a «Commandos», pero que sin duda han oído hablar de él y se han quedado con las ganas de probarlo. La ocasión que nos brinda Pyro Studios es irrepetible: ocho nuevas misiones del mejor juego español de estrategia de todos los tiempos. Una buena toma de contacto para algunos, y la continuación más esperada para muchos. Una ocasión que nadie debe dejar escapar.

COMMANDOS: Más Allá del Deber

Incombustible


Los distintos vehículos en movimiento que hay, también forman parte de las estrategias de cada escenario.


Tras el paso de nuestros hombres por un determinado lugar, lo normal es que quede repleto de cadáveres.


En el zoo, nuestros hombres serán atacados por los leones si pasamos lo suficientemente cerca de ellos.

En «Commandos: Más Allá del Deber» tendremos la oportunidad de jugar a ocho nuevas misiones con todo el espíritu del juego original. Y no será necesario nada más, porque a pesar de tratarse de un disco de misiones, no necesita el «Commandos» original para funcionar: es un juego totalmente independiente. Alguien puede pensar, a priori, que ocho misiones son muy pocas, pero no es así dada la dificultad y calidad de las mismas, que nos llevará muchas horas delante de la pantalla hasta que consigamos terminarlas. Además, la relación calidad-precio no se ve tampoco perjudicada, pues esta continuación tiene un precio notablemente inferior al original.

Para los conocedores de «Commandos», pocas cosas podremos decirles sobre «Más Allá del Deber» que no sepan ya. La mecánica de juego, el enorme nivel gráfico, la elevada dificultad, la soberbia jugabilidad, etc.; todo lo que ya conocen de «Commandos» sigue presente. Con echar un vistazo a las pantallas, estarán deseando tenerlo en sus manos.

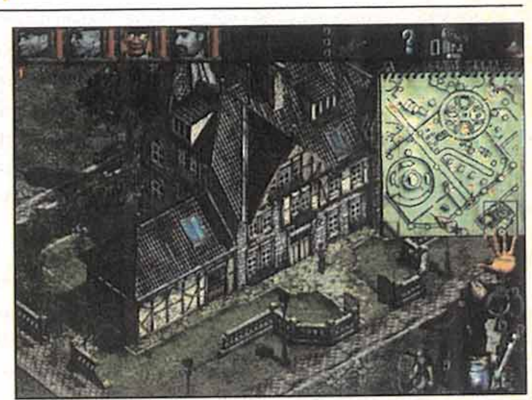
Quien no conozca «Commandos» y se compre este disco de misiones, pronto sentirá también la irresistible necesidad de comprarse el juego original. Se encontrará con un juego de estrategia en tiempo real que, bajo el argumento de las operaciones de comandos en la Segunda Guerra Mundial, despliega unas posibilidades tácticas increíbles y alberga una adicción que pocos juegos de estrategia consiguen. En pocos minutos, gracias a las estupendas explicaciones y ayudas del juego, se encontrará inmerso de lleno en la acción, y el fenómeno «Commandos» habrá ganado un nuevo adepto.

ALGUNAS NOVEDADES

En Pyro Studios no se han limitado a hacer unos pocos mapas nuevos para aprovechar el tirón de «Commandos», sino que han intentado mejorarlo. Las novedades de «Más Allá del Deber» consisten en detalles y aspectos del juego que a nadie se le pueden pasar por alto. Las más significativas son la inclusión de dos niveles de dificultad, las nuevas habilidades, armas

Las nuevas habilidades, objetos y armas que poseen los soldados dotan al juego de más posibilidades tácticas


Los comandos pueden ocultarse dentro de edificios para no ser vistos por los soldados alemanes.


El mapa de la misión es de inestimable ayuda para obtener una visión global y ayudarnos a situarnos.

Comandos más hábiles

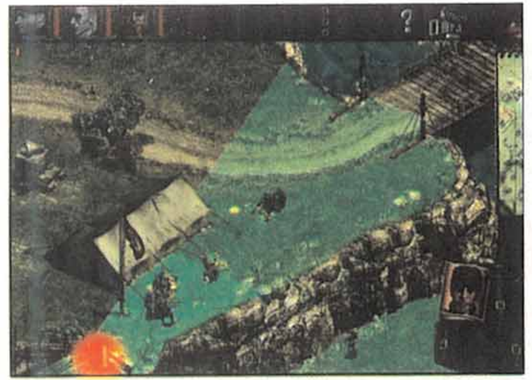


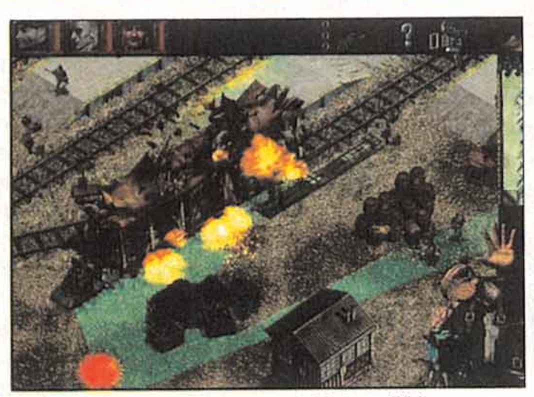
En el intervalo de tiempo que ha transcurrido entre las veinte misiones originales de «Commandos» y las nuevas de «Más Allá del Deber», nuestros hombres se han entrenado a conciencia, aprendiendo nuevas habilidades que podrán utilizar en las ocho nuevas misiones que les esperan.

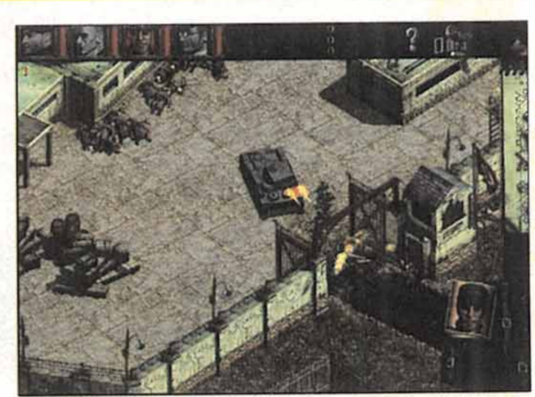
Ahora, nuestros héroes tienen la habilidad de controlar a soldados alemanes que previamente han dejado atontados o semiconscientes, o que han conseguido esposar. Para realizar este control se utiliza el icono de la marioneta, también presente en las mochilas de todos los comandos. Un soldado controlado por nuestros hombres irá a donde le digamos, distraerá a sus compañeros contándoles algo, o bien enseñándoles una revista. Esta maniobra de distracción es aplicable a casi todos los soldados; igualmente, casi todos también pueden ser "controlados".

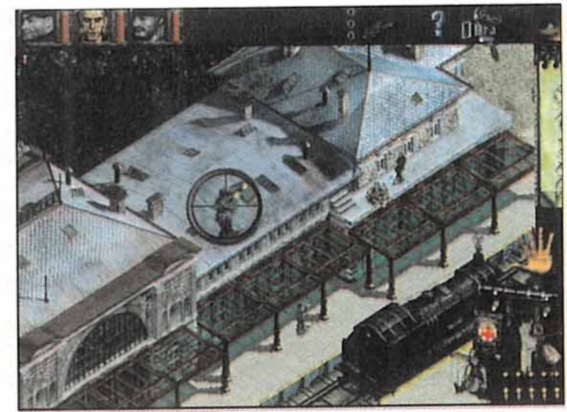


Además de las que ya tenían, algunos miembros del equipo poseen habilidades propias nuevas. Así, el boina verde posee una habilidad que le permite dejar inconscientes a los enemigos propinándoles un puñetazo. El marine puede utilizar otro traje de submarinista que no sea el suyo, de soldados alemanes. Y finalmente, el espía ahora puede coger y mover cadáveres como el boina verde; y también tiene la habilidad de poder quitarle –y utilizarlo– el uniforme a un soldado enemigo que esté esposado o atontado tras aplicarle alguno de los métodos de atontamiento mencionados en el artículo.


El conductor es el único de nuestros hombres que puede manejar armas pesadas, como cañones y ametralladoras.


Tras una gran explosión, las estructuras, vehículos o edificios que se vean afectados por ella quedarán reducidos a ruinas.


Cuando nos hagamos con el control de un vehículo, lo aprovecharemos lo máximo posible.



El francotirador sigue siendo un personaje secundario, pero de vital importancia en ciertas ocasiones.

Las explosiones que podemos ver en el juego son tan espectaculares como ésta de este avión.

El Grupo perfecto



Nuestros comandos siguen llevando su mochila repleta del equipo que ya conocemos y que tan buen servicio nos prestó en «Commandos». El señuelo del boina verde, el cepo del zapador, la balsa del marine, el subfusil del conductor, entre otros variopintos objetos, seguirán estando a nuestra disposición para que le demos el mejor uso que sepamos. Pero «Más Allá del Deber», para goce de los veteranos y aumento de las posibilidades estratégicas del juego, incorpora nuevos objetos al equipo de nuestros héroes.



• Cajetilla de cigarrillos: Se trata de un nuevo elemento de distracción para los soldados alemanes. Solamente tenemos que ponerla en el suelo para que el enemigo se dirija a ella, y cuando vaya a cogerla acabaremos fácilmente –y deshonorablemente– con él. Todos los componentes de nuestro equipo tienen una, y sólo una, cajetilla.



• Piedra: No, no es para tirársela a la cabeza al enemigo y dejarlo inconsciente. Tiene un uso similar a los cigarrillos, salvo que hace ruido al caer, por lo que nos servirá para atraer a un soldado hacia un punto determinado, dejándonos el camino libre o enviándolo a una muerte segura –pero no por una pedrada–. Todos los comandos tienen una piedra en su inventario.



• Esposas: Con ellas inmovilizaremos al enemigo, lo que nos permitirá llevar prisioneros. No es aconsejable intentar ponerle las esposas a un soldado armado; es mejor reservarlas sólo para los personajes que haya que "persuadir" para que nos acompañen. Sólo el boina verde y el espía cuentan con este interesante accesorio.



• Cachiporra: El nombre lo dice todo. Artefacto contundente que, en las manos del conductor, puede dejar inconsciente o atontado a un soldado con uno o dos golpes. Una útil herramienta para las incursiones silenciosas que todas las misiones requieren.



• Escopeta: También un arma exclusiva del conductor. Más potente que la pistola, pero de menor alcance que el subfusil, mata a un soldado de un solo disparo. Su munición es ilimitada, pero el tiempo de recarga es grande.



• Cloroformo: Propiedad únicamente del espía, la botella de cloroformo también tiene un fin obvio. La utilizaremos para narcotizar y dejar inconsciente a un soldado enemigo y después hacer con él lo que queramos... como esconderlo, robarle el uniforme o alguna otra acción similar.

y objetos que tendrán nuestros héroes, y el aumento en el tamaño de los mapas. Y lo más importante es que las misiones son más variadas, tienen muchos más objetivos secundarios que cumplir para llegar al objetivo principal, lo que aumenta el interés de las mismas y obliga a planificar más estrategias. Básicamente, las tácticas para conseguir el éxito son las mismas que antes, aunque ahora es más fácil distraer a los enemigos, que también son mucho más numerosos. Las nuevas opciones aumentan las formas de diversificar las estrategias a emplear para resolver cada misión: igual que en «Commandos», las misiones no tendrán una única forma de resolverse. El jugador tiene aún más libertad y posibilidades.

Los enemigos, además de aumentar en número, también se han diversificado: ahora nos tendremos que enfrentar a hombres de la Gestapo, animales salvajes, colaboracionistas, y a nuevas armas, como las minas acuáticas. Los soldados tienen mejor capacidad de reacción, siendo capaces de hasta subir y bajar escaleras para perseguirnos.

HASTA COMMANDOS II

Este disco de nuevas misiones era necesario. Prácticamente por aclamación popular, Pyro Studios ha tenido que hacer un alto en el desarrollo de «Commandos II» para ofrecer más emociones a los montones de fans que «Commandos» tiene. Y la acogida será similar a la del juego original, sino mejor.

«Más Allá del Deber» usa y abusa de un exagerado nivel de detalle gráfico, que da lugar a una ambientación inimitable. Casi con toda seguridad, la saga «Commandos» es la que mejor ha conseguido plasmar el ambiente y la puesta en escena de las típicas películas de la Segunda Guerra Mundial. «Más Allá del Deber» nos sorprende gráficamente con sus edificios, vehículos, paisajes y efectos especiales, que parecen sacados de «Salvar al Soldado Ryan». Y nos agrada con la naturalidad y el realismo que tienen todos los escenarios, donde no faltan las animaciones precisas de soldados, animales, mecanismos, etc., apoyadas por los efectos de sonido posicional que suenan donde sonarían en la realidad. Todos los textos y ayuda del juego están en un espléndido castellano, junto con las voces, lo que contribuye a la inmersión del jugador y al máximo aprovechamiento de sus posibilidades.

Sigue sin existir la posibilidad de hacer zoom en los mapas, pero a cambio disfrutamos de tres resoluciones distintas (640x480, 800x600, y 1024x768) para poder apreciar el detalle y disfrutar al máximo del juego. Las descripciones de las misiones siguen siendo excelentes, apoyadas en vídeos de la época. Las partidas en multijugador se reducen a redes montadas sobre TCP/IP, o por Internet utilizando Mplayer, aunque la ausencia de juego por red, módem o cable serie es una carencia que se podría haber explotado.

«Más Allá del Deber» es un juego imprescindible para cualquiera, al igual que «Commandos», y como seguro lo será «Commandos II», para cuya espera nos sirve como aperitivo.

C.S.G.

¿Demasiado difícil?



«Commandos» es un juego que no tiene casi detractores. Esto no quiere decir que le guste absolutamente a todo el mundo. Simplemente es difícil encontrarle un aspecto negativo importante o un defecto de consideración. Por eso, puestos a rizar el rizo, una de las pocas "quejas" que se han oído contra «Commandos» es que es un juego muy difícil. De todas formas, que un juego sea difícil no es un defecto, porque garantiza muchas horas de entretenimiento –y a veces desesperación– hasta que se consigue pasar una misión. Se puede considerar un defecto mayor el de los juegos excesivamente fáciles que se acaban en una tarde, porque se acaba también la diversión. Todos conocemos a personas que se han acabado «Commandos», y todas recuerdan los gratificantes buenos y malos ratos que pasaron con el juego hasta acabarlo. Eso es que no será tan difícil.

De todas formas, y haciéndose eco de esta "queja", en Pyro Studios han tomado la decisión de en «Más Allá del Deber» poner dos niveles de dificultad: fácil y difícil. ¿El resultado? Como era de esperar, ni el nivel "difícil" es dificilísimo, ni el "fácil" es facilísimo. Mejor dicho, están bastante próximos entre sí.

De forma genérica, las misiones de «Más Allá del Deber» son "un poco" más difíciles que las del original, aunque en el nivel fácil sean más digeribles. Además, al no haber misiones introductorias, la dificultad alcanza un gran nivel desde la primera. Son sólo ocho misiones, pero con todo, garantiza muchas, muchas horas de diversión antes de terminar todas.

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	93

La elevada dificultad sigue siendo la tónica dominante en esta continuación de «Commandos». Sólo de espectacular puede ser calificado el nivel de detalle gráfico y, por tanto, de realismo. Su jugabilidad y adicción son difícilmente superadas por ningún otro juego de estrategia.

puntuación

total **91**

MISIÓN 1

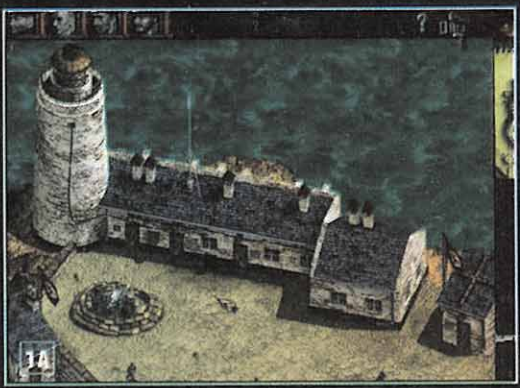
Guernsey, Inglaterra (14 de julio de 1940)

La primera misión del juego nos mete en un bote sobre las frías aguas del Canal de La Mancha. Nuestro objetivo es destruir una antena de radar, un faro y cinco baterías antiaéreas en una pequeña isla fuertemente custodiada por los alemanes y rodeada por aguas minadas. El marine, como siempre que hay agua por medio, será el encargado de abrir paso al resto del grupo. Contamos también con el francotirador para esos momentos puntuales que él maneja tan bien, y con el zapador para hacer volar todo por los aires. Finalmente, el perenne boina verde hará de todo, incluso acarrear barriles para ayudar al zapador en su tarea. La misión terminará cuando volemos los objetivos y consigamos llegar, sanos y salvos a una boya situada en la parte suroeste del mapa.



1A: Este es el edificio del faro que tenemos que destruir en esta primera misión.

1B: He aquí la antena de radar que es otro de nuestros objetivos.





MISIÓN 2

Belgrado, Yugoslavia (23 de abril de 1941)

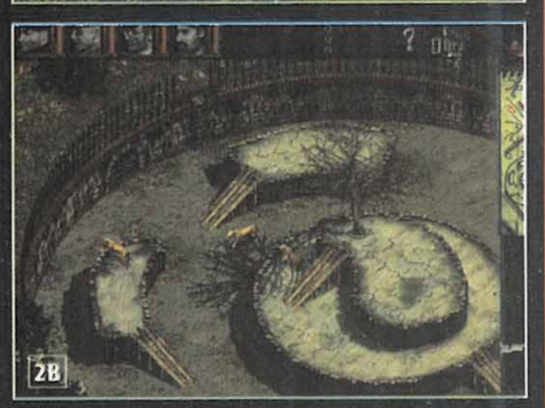
La segunda misión nos lleva a un decorado muy diferente con un objetivo también distinto. En la ciudad de Belgrado tendremos que evitar el fusilamiento del comandante Dragisa Skopje, del ejército yugoslavo. Es una de esas misiones, como la mayoría en «Commandos», en la que el sigilo es imprescindible, pues a la menor señal de peligro, el preso morirá. Utilizando el boina verde, el espía y el conductor –pues hay que huir en una furgoneta por la carretera del noroeste– nos moveremos entre fieras en el zoo de Belgrado. Una situación peculiar, pues tendremos que estar tan atentos de los soldados como de los animales, algunos de ellos muy peligrosos. En esta misión tendremos ocasión de demostrar que dominamos las nuevas habilidades de nuestros hombres. El objetivo es huir con el comandante sano y salvo.



2A: El patriota yugoslavo está en el paredón esperando a que le rescatemos.

2B: La jaula de los leones es una de las partes más peligrosas de este nivel.





MISIÓN 5

Rastenburg, Prusia (15 de julio de 1944)

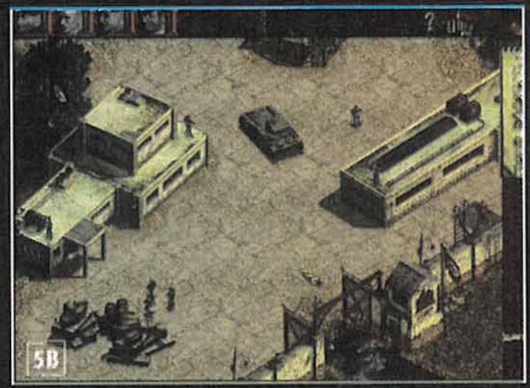
Quizás una de las misiones más conocidas, pues es la que incluye la demo del disco de misiones que ofrecimos en el número 49 de Micromanía. En ella tenemos que secuestrar al coronel de las SS Von Below y escapar con él en una tanqueta que deberemos robar, aunque también tendremos que sacar al espía de la cárcel, situada en la parte norte de la base. Todo el trabajo sucio será para el boina verde y el conductor, con ayuda puntual del francotirador. Lo primero es conseguir entrar en la base por la puerta sudeste y robar la tanqueta, con la que destruiremos el Kübelwagen antes de que el coronel pueda subirse a él, para dirigirnos a por el SS –cuidado con las ametralladoras pesadas–, y liberar a nuestro compañero, todo en ese orden. A partir de aquí, ya podemos escapar.



5A: La Guarida del Lobo, el impresionante refugio del Führer.

5B: La tanqueta blindada es un elemento clave para resolver la misión.





MISIÓN 6

Neubranderburg, Alemania (12 de noviembre de 1944)

Esta vez los nuevos aviones a reacción alemanes van a ser el objetivo de nuestros comandos. Con sólo el boina verde, el francotirador y el zapador –por supuesto–, deberemos volar cinco aviones huyendo posteriormente en un sexto avión ya preparado para ello. Lo primero será secuestrar a un piloto que se encuentra en las casas de la parte sudeste del mapa y llevarlo posteriormente a la base. Después deberemos limpiar el aeródromo de soldados, pues de otra forma sería imposible mover los depósitos y colocar las bombas. La mejor forma de entrar a la base es por las escaleras del sur, no por la puerta principal, aunque posteriormente se puede despejar. El francotirador es importante para acabar con los soldados que están en lugares elevados, por lo que habrá que reservarlo.



6A: Vista aérea del aeródromo que tenemos que dejar reducido a escombros.

6B: En este patio está el piloto al que debemos "convencer" para que nos ayude.





Y por si necesitáis más ayuda en cualquier misión, simplemente teclead GONZOOPERA, y seguidamente los siguientes códigos para disfrutar las ventajas asociadas:
Mayus + X: Teletransporte del personaje seleccionado al lugar del cursor. Ctrl + I: El personaje seleccionado (y sus compañeros) serán invulnerables. Ctrl + Mayus + N: Terminar el nivel actual.

MISIÓN 3

Creta, Grecia (10 de junio de 1942)

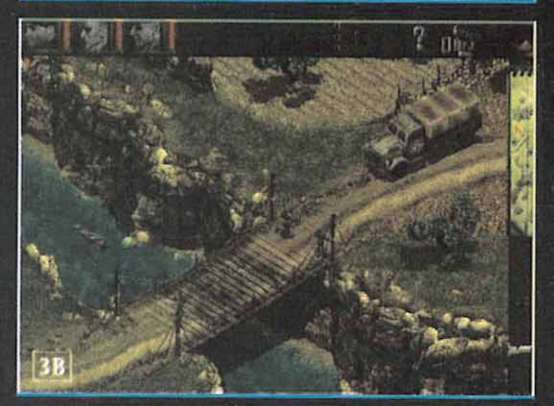
En la tercera misión nuestro cometido es recuperar el sistema de navegación de una bomba volante HS293, un prototipo ultrasecreto alemán que ha caído en Creta. La misión no cuenta con un mapeado muy grande, pero sí con numerosos soldados que custodian las ruinas donde está la bomba y, sobre todo, la carretera de escape. Hacerse con la bomba no es lo más complicado, avanzando por el vado del río que hay al sur de la posición en la que nos encontramos, pero llegar al camión y hacer uso de él, sí. Dando un gran rodeo hacia el camión, deberemos avanzar muy despacio y con mucha precaución, acabando con los soldados y sobre todo con el servidor de la ametralladora pesada que cubre el puente, que puede estropear nuestra huida. Para todo ello contamos con el boina verde, el francotirador y el conductor.



3A: La bomba HS293 está junto a unas ruinas de la isla de Creta.

3B: Es imprescindible conservar intacto este camión con el que escaparemos.





MISIÓN 4

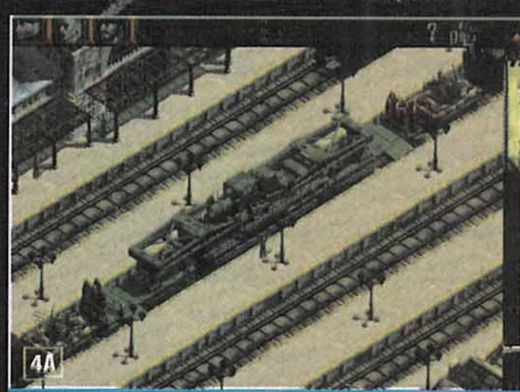
Bonn, Alemania (11 de septiembre de 1943)

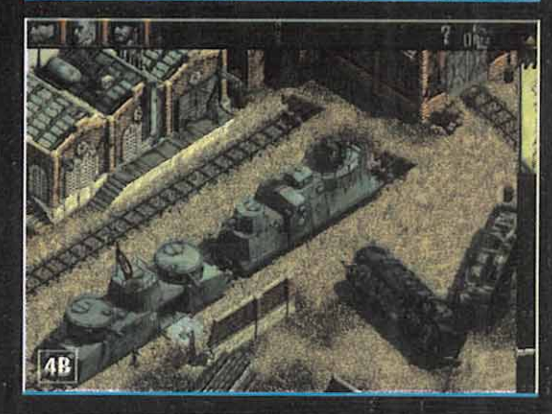
Llegamos a una de las misiones más bonitas de este disco, la que tiene lugar en la estación de ferrocarril de Bonn, y una de las más largas dado su enorme mapeado y todo lo que hay que hacer en él. Nuestro primer objetivo será llegar hasta dos vagones blindados que hay en la parte sudeste y volarlos con explosivos y barriles de pólvora. Pero hasta el final no accionaremos los fuegos artificiales, sino que iremos a colocar dos bombas más junto a los obuses de un gigantesco cañón que hay al norte de los vagones. Aunque parezca increíble, para llegar a él con seguridad tendremos que rodear todo el mapa por la parte izquierda y matar a los soldados que hay en el tejado de la estación, entre otros. Una vez puestas todas las bombas, ya podremos accionarlas y escapar en la locomotora que hay junto al cañón.



4A: El impresionante cañón está esperando a que lo hagamos volar por los aires.

4B: Para destruir los vagones blindados necesitaremos la ayuda de explosivos.





MISIÓN 7

Nuremberg, Alemania (20 de noviembre de 1944)

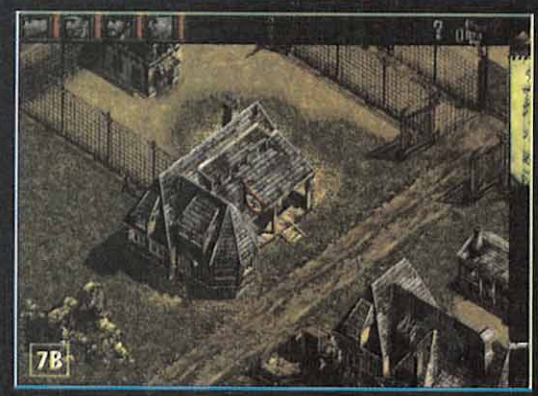
Nos enfrentamos ahora a la, probablemente, misión más difícil del juego, tanto por la cantidad de tareas a realizar como la precariedad en que hay que realizarlas. En líneas generales, manejando al marine y al zapador, tenemos que liberar al boina verde y al conductor del campo de prisioneros en el que se encuentran, el Stalag 13. Pero eso no es todo, ya que una vez liberados tenemos que recuperar sus mochilas, crear confusión para ayudar a la evasión del resto de los presos del campo, volar el cuartel de los soldados alemanes, y escapar en un camión. Por si fuera poco, en el campo hay un confidente que nos delatará en cuanto nos vea, y no podemos manejar a ninguno de nuestros dos compañeros prisioneros, pues los guardias les dispararán. Todo un desafío para los mejores comandos.



7A: El campo: el conductor y el boina verde pasean por él bien escoltados.

7B: No podremos irnos sin antes dejar un recuerdo explosivo en este cuartel.





MISIÓN 8

Nijmegen, Holanda (18 de diciembre de 1944)

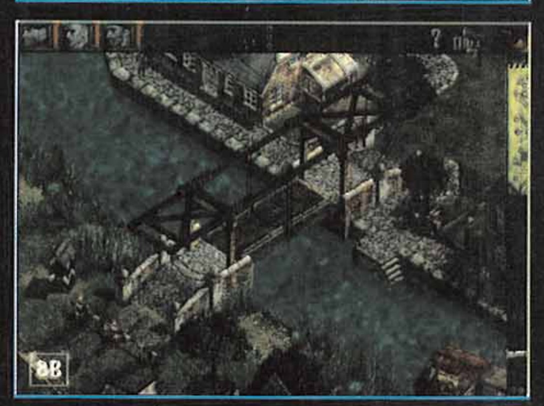
En la última misión de nuestros comandos –hasta «Commandos II»– tendremos que recuperar unos documentos que tiene en su poder un general de las SS que pasea por Nijmegen, bien protegido por una escolta de oficiales de la Gestapo. Para conseguir este difícil objetivo, contaremos con la ayuda de Natasha Van De Zand, de la resistencia holandesa, que es quien robará los documentos al general cuando entre en el club. Nada más empezar, deberemos conseguir un equipo de buceo próximo a nuestra posición, para el marine. Después iremos a buscar a Natasha en un peligroso periplo por los canales y calles del mapa, escondiéndonos en las casas y vigilando los soldados, sobre todo a los de balcones y tejados. Cuando ya tengamos los documentos, huiremos en la barcaza que hay al noroeste.



8A: Sólo dispondremos de esta fabulosa vista en el informe de la misión.

8B: Este puente levadizo es nuestro último obstáculo hacia el éxito final.





Punto de Mira

Compañía: **FRANCE TELECOM MULTIMEDIA/CRYO INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA**

La conversión de juegos de tablero al ordenador ha demostrado ser un éxito si se respetan los mínimos de calidad y se sabe trasladar toda la adicción y jugabilidad que el tablero lleva aparejada. Los títulos de Hasbro –«Risk», «Monopoly», etc.– son una buena muestra de buen hacer, del que se contagian los franceses de Cryo al adaptar un juego de tablero de la empresa Ravensburger muy popular en el país vecino y en Alemania.







Escoger cuidadosamente los miembros de nuestro grupo de policías es importante para conseguir atrapar al asesino.

Scotland Yard

Policías y ladrones



Numerosos mensajes en castellano nos informarán puntualmente de los acontecimientos que sucedan cerca de nosotros y en todo Londres.



Cada una de las 199 calles de Londres tiene una disposición similar a ésta, con vista isométrica 3D, y repleta de actividad.



En los laboratorios conseguiremos muy distintos poderes que compraremos por una módica suma de dinero.

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Multijugador: Sí (Internet, módem, LAN) • Tarjeta 3D: No

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	86

Los modos multijugador en cualquier medio son el plato fuerte del juego. Las interminables e injustificadas cargas para empezar a jugar llegan a desesperar a cualquiera. Tanto en ambientación como en realización gráfica, el juego sobresale, lástima de los defectos en el control.

puntuación

total **83**

La clave del buen nivel que alcanza «Scotland Yard» se aprecia desde un principio: una diferenciación clara entre el juego de tablero y el de ordenador. Tanto que dan forma a dos modos de juego diferentes, cada uno de ellos con sus cualidades.

Cryo ha conseguido la conversión de la idea «Scotland Yard» a juego de ordenador de una forma plena y completa, añadiendo los componentes estratégicos, de aventura –e incluso de rol– necesarios. Y recubriéndolo todo ello de un manto de autenticidad y buen ambiente.

CRÍMENES EN LONDRES

El juego está ambientado en la sombría capital británica en la época de los grandes criminales y los ilustres investigadores. Aunque la historia es algo más que una buena



excusa para plantear un interesante juego de policías y ladrones. El ladrón hace de las suyas en la ciudad y la policía le pisa los talones hasta que le pilla, o consigue escaparse de los mismos.

Éste es básicamente el planteamiento de «Scotland Yard». Podremos adoptar el papel del criminal o de un grupo de cinco policías. En cada caso, los objetivos son distintos, los

Una buena recreación de un juego de mesa basado en el concepto genérico de las aventuras policíacas

medios para conseguirlos también, así como las estrategias necesarias, lo que da lugar a dos papeles distintos en el juego. Estos papeles se completan con un gran abanico de posibilidades que el juego despliega: numerosos personajes distintos para elegir, distintas misiones, PNJ con los que interactuar, búsqueda de objetos, utilización de poderes, etc. «Scotland Yard» es uno de esos pocos juegos que pueden presumir de cumplir el trío estrategia, aventura, y rol.

La mecánica del juego es por turnos alternativos –primero mueve el ladrón y luego todos los policías, uno a uno–, y la forma de moverse por Londres es de una calle a otra utilizando el metro, el autobús o el taxi. En cada calle hay personas, edificios y mucho que investigar: es aquí cuando la acción se transforma en un pseudo tiempo real que no



Contamos también con un mapa general que nos muestra todos los barrios de Londres y las posiciones relativas de los diferentes personajes que estarán presentes en el juego.


Al jugar con los criminales, en los pubs podremos encontrar armas y equipo a precios reducidos.

La buena puesta en escena y la facilidad para coger la mecánica le dotan de un alto nivel de jugabilidad


Los peculiares personajes victorianos, los coches de caballos rodando a toda velocidad... Todo vale para crear el ambiente que el juego necesita.


En cualquier punto del juego, tanto en el mapa como en las pantallas de ciudad, los personajes tienen acceso a su pantalla de armas y habilidades.

Los interiores de los edificios se representan con imágenes estáticas como esta, en las que podremos pinchar en ciertos puntos para obtener información.

es otra cosa que acción continua en un espacio cerrado.

BUENO, BONITO E IMPRECISO

«Scotland Yard» también puede presumir de no tener prácticamente menús: todo se realiza mediante cómodos iconos que se ocultan cuando no se utilizan, maximizando a tope la zona de juego, y ventanas que se abren y cierran dejando ver el fondo al ser transparentes.

El método de manejo es cómodo y práctico, con una pequeña salvedad en lo que concierne al control de los personajes. En la pantalla de la calle, el manejo del personaje es francamente deficiente, responde mal a nuestras órdenes y es incapaz de encontrar el camino hasta un punto dado. Un punto bastante negro que podría haberse subsanado para aumentar la jugabilidad.

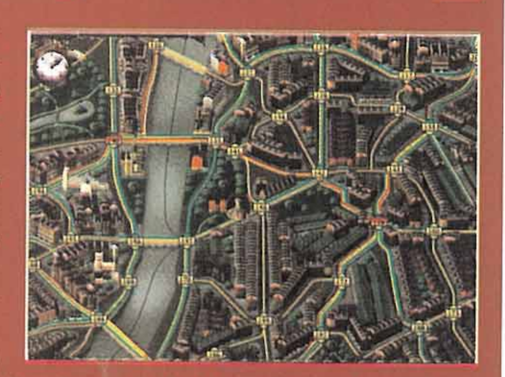
Esto es, quizá, lo único que se le puede reprochar a «Scotland Yard», puesto que la ambientación gráfica y sonora es realmente buena, y aunque carece de efectos visuales impactantes, la animación es omnipresente a lo largo de todo el desarrollo del juego. Si los movimientos hubieran sido mejores, habrían conseguido más realismo.

Estratégicamente, el juego busca entretener utilizando la estrategia como elemento, no poniendo los recursos del juego al servicio de ésta. No hay tácticas, no hay planificación, tan sólo uso de la picardía y un poco de reflexión. Muy adecuado para estrategas de cualquier nivel de experiencia, ya que la inteligencia artificial que sa ha emplado en «Scotland Yard» es bastante asequible. Esto garantiza que muchos delos que no están familiarizados con este tipo de géneros puedan echarle el guante.

Algo que se debe destacar, tal y como están discurriendo las cosas últimamente, es que el programa está traducido completamente al castellano, goza también de buenas posibilidades multijugador –bien orquestadas por la tecnología SCOL– que proporcionan más diversión si cabe que el juego individual. Paso a paso, Cryo se hace un nombre en el panorama estratégico con juegos diferentes y bien realizados.

C.S.G.

Dos modos de juego



Los dos modos de juego que ofrece «Scotland Yard» no son sumamente diferentes entre sí, pero su inclusión es un detalle que merece la pena haber incluido. El primero de ellos (el más simple) hace honor al origen de juego de tablero que «Scotland Yard» tiene, pues la acción se limita al mapa general de Londres en el que se desarrolla una persecución de los 5 policías contra el criminal. La estrategia aquí es mínima, contando mucho más la habilidad y la anticipación al oponente.

El segundo modo es una clara ampliación del primero, que sirve de base, y despliega el máximo de posibilidades que «Scotland Yard» como juego de ordenador puede ofrecernos. No deja de ser la misma idea, pero se aleja del concepto de juego de tablero para entrar en el de videojuego. Es la opción más entretenida de las dos y también la que más utilizaremos. El apartado multijugador, tan relevante en «Scotland Yard», es intenso y gratificante en los dos modos de juego, lo que supone uno de los grandes valores heredados del concepto de juego de tablero de Ravensburger.



Retrato de un asesino



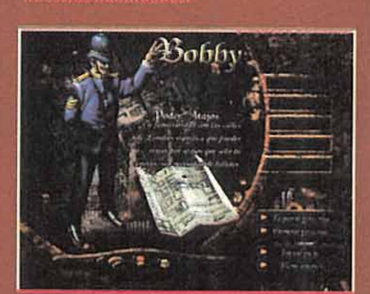




Como ya hemos comentado a lo largo del artículo, «Scotland Yard» nos permite jugar tanto en el bando de los "buenos" como en el de los "malos". Aunque los dos tienen su salsa, este último es el más divertido de los dos, porque la emoción de escabullirte en «Scotland Yard» es más intensa –es una opinión subjetiva, claro está– que la de la caza. También es notablemente más fácil conseguir el éxito, a pesar de estar en franca desventaja por el número que existe entre policías y ladrones.

«Scotland Yard» nos permite escoger un personaje entre ocho criminales muy famosos, cada uno de los cuales –al igual que los agentes de la ley– tiene unas habilidades determinadas, aunque puede adquirir otras en el transcurso del juego. Es sorprendente cómo no se asustan los ciudadanos del Londres del siglo pasado de ver paseando por la calle a personajes como Drácula, o el monstruo de Frankenstein. Muy realista, la verdad, no es.

En cada partida de «Scotland Yard» se nos encomendará una misión bastante distinta, que deberemos cumplir mientras procuramos que la policía no nos llegue a arrestar. Para llevar a cabo cada unode estas misiones como ladrones, robaremos, asesinaremos y amenazaremos a los diferentes habitantes de todo Londres. Allanaremos sus casas y organismos públicos, donde podremos encontrar diversas informaciones, poderes adicionales u objetos útiles. Pero también podremos comprar, conversar, negociar, o incluso persuadirles utilizando nuestras habilidades.

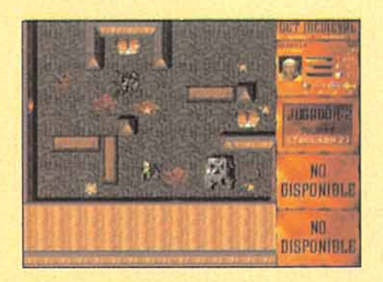


Punto de Mira

Compañía: **MONOLITH/ MICROIDS/DINAMIC MULTIMEDIA**

Disponible: **PC CD**

Género: **ARCADE**





Podremos elegir entre cuatro personajes con características y habilidades diferentes

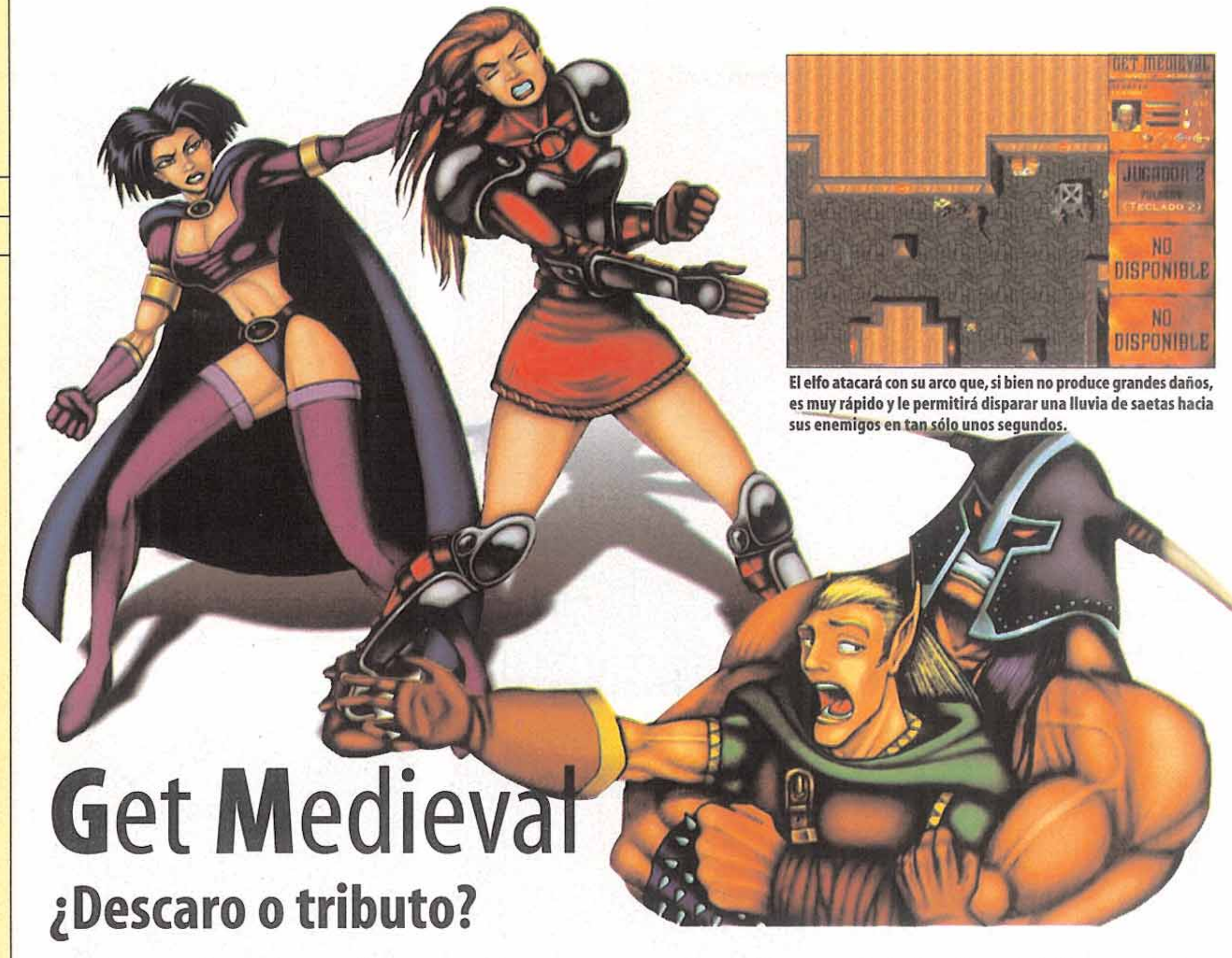


Procesador: Pentium 90 MHz • RAM: 16 MB • Multijugador: Sí (LAN, serie, módem) • Tarjeta 3D: No

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	75

La carga de los escenarios es muy rápida. La acción se hará más lenta y a saltos cuando haya muchos enemigos en pantalla. Las frases de los personajes terminarán por desquiciar al jugador.

puntuación total **70**



El elfo atacará con su arco que, si bien no produce grandes daños, es muy rápido y le permitirá disparar una lluvia de saetas hacia sus enemigos en tan sólo unos segundos.

Get Medieval

¿Descaro o tributo?

Un dragón rojo está atacando con sus llamaradas a la población de un humilde pueblo rural. La gente, cansada de esta situación, ha dejado la misma en manos de cuatro héroes, famosos por deshacer toda clase de entuertos de esa calaña. Cuatro personajes que forman un grupo de aventuras que tienen la habilidad y fuerza suficiente para superar cualquier obstáculo y dificultad.

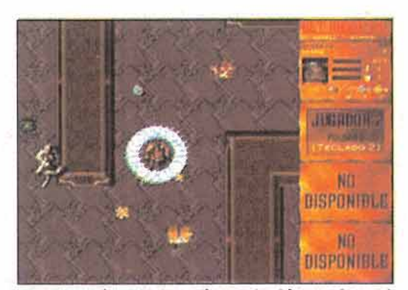
De Monolith Productions, Microids y Dinamic Multimedia nos llega esta producción que, cuando menos, nos ha dejado sorprendidos, no por su nivel tecnológico, correcto; su localización completa al castellano, notable, ni por su argumento, cuya sencillez nos deja un poco indiferente, sino porque o mucho nos equivocamos, o «Get Medieval» representa el primer caso de clonación dentro del mundo del software lúdico. Ya nos hemos encontrado con numerosos casos de coincidencias, réplicas y parecidos más que casuales, pero «Get Medieval» nos parece muy evidente.

No sabemos si trata de ser un tributo a un clásico, o es una mirada atrás emblemática de tiempos pasados, la cuestión es que la compañía ha llevado a cabo un «Gauntlet» en toda regla. Idéntico en personajes, pues de nuevo son el bárbaro, la amazona, el elfo y el mago –bueno, la maga que ahora es mujer– que se van a enfrentar a laberintos llenos de monstruos y demonios, que saldrán de generadores que habremos de destruir para evitar su reproducción, mientras recogemos pociones de magia, oro, comida y llaves para abrir las puertas que nos llevarán a la salida.

¿Qué más podemos decir? Pues que «Get Medieval» dispone de tres modalidades de juego, la primera de ellas que puede ser considerada como el modo aventura, pues el objetivo final es acabar con el dragón. La segunda es una sucesión aleatoria de niveles que van aumentando en dificultad, siendo éste el modo más parecido al sistema que llevaba «Gauntlet». Y, por último, está el modo de escenario definidos por el usuario, en el que podremos jugar aquellos laberintos previamente creados por nosotros.

Ni siquiera a nosotros nos queda claro si «Get Medieval» es un tributo a un clásico, o la actualización descarada de «Gauntlet» hacia las máquinas actuales. Le daremos el beneficio de la duda a este producto y, tal vez, haciendo de benefactores del software, trataremos de convencernos de que nos encontramos ante el primer caso, pero con reservas.

C.F.M.



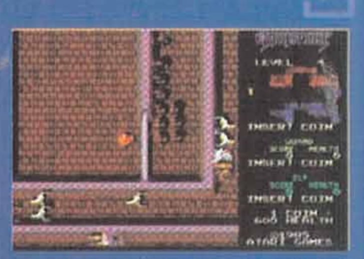
Los personajes podrán realizar un hechizo que barrerá la pantalla de enemigos, dándonos unos momentos de respiro antes de continuar con la acción.



Cada vez que aparezca el símbolo de admiración sobre el personaje significará que va a decirnos algo acerca de lo que está ocurriendo en ese instante.

Busca las diferencias



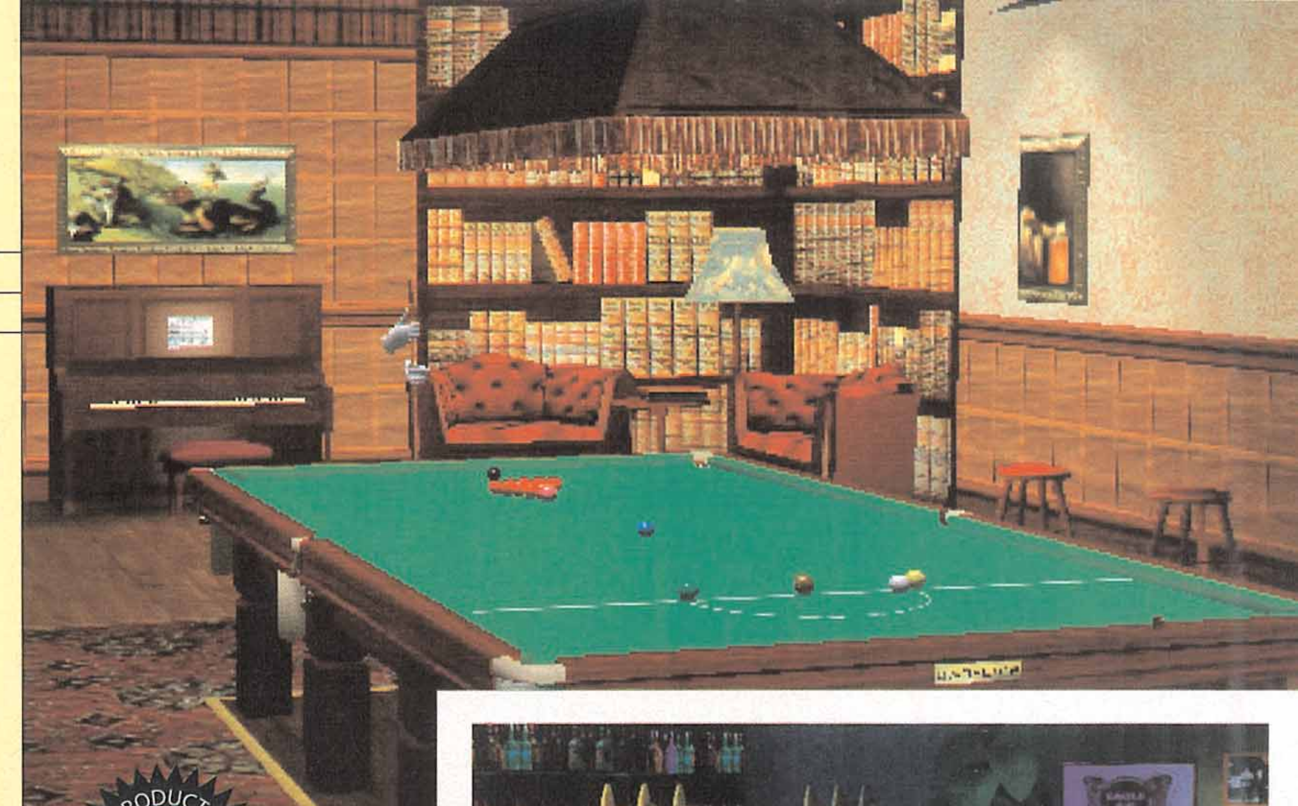


Ciertamente, la labor es muy complicada, pues nunca nos hemos encontrado con un caso de similitud tan tajante como el que ahora tenemos entre manos. Al ver estas dos pantallas juntas, no podemos más que llegar a la conclusión de que «Get Medieval» es el resultado de mezclar «Gauntlet» con la tecnología de hoy día, sin un esfuerzo de innovación por parte de los programadores, en cuanto a originalidad.

Punto de Mira

Compañía: **AWESOME/VIRGIN**
Disponible: **PC CD**
Género: **DEPORTIVO**

Tras conquistar imperios, liberar a la princesa o simplemente hacer saltar por los aires escuadrillas enteras de cazas enemigos, ¿qué mejor que unas partiditas de billar para quitaros de encima el estrés acumulado? Gracias a «Billares», pocas cosas. Os lo aseguramos.







PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Billares

El amo del pub

Tradicionalmente, dentro de los simuladores deportivos, el billar ha sido, tras el golf, el "patito feo" de la familia. Salvo por un núcleo duro de fieles seguidores, los juegos de billar han sido sistemáticamente ignorados por el público general. Ya fuera porque no es un deporte tan espectacular como uno de equipo, o porque la mayoría de los títulos descuidaron el apartado gráfico a favor de la verosimilitud de la simulación, lo cierto es que este subgénero deportivo nunca logró calar.

Pues bien, eso está a punto de cambiar gracias a «Billares». El veterano Archer McLean ha unido su buen hacer en el mundo de los videojuegos al del famoso jugador de snooker, Jimmy White, para crear un apasionante juego, que logra trascender los límites normales del género, y que engancha rápidamente a todos los que lo ven.

Dependiendo de la elección que hagamos, no sólo cambian las reglas o los rivales con los que enfrentarse, sino la decoración y los juego secundarios a los que se puede jugar



Desde esta bella sala es donde escogeremos las dos modalidades de billar a las que poder jugar, o también los diversos juegos que contienen.



La iluminación de las diferentes salas y juegos siempre se puede modificar para que se adapte al ambiente que más prefiramos.

¡PIU BELLA LA MADONNA!

Lo primero que llama la atención nada más entrar en «Billares» es su deslumbrante apariencia gráfica. La antesala de entrada al juego contiene reproducciones de gran calidad de pinturas famosas, entre las que se incluyen varios frescos de la Capilla Sixtina. Así pues, antes de entrar a jugar podemos deleitarnos la vista dando vueltas por la habitación y contemplar en detalle los cuadros acercándonos a ellos. Una vez vistos, podremos entrar en una de las dos salas del juego y jugar en la modalidad Pool o en la Snooker. Dependiendo de la elección que se haga, no sólo cambian las reglas o los rivales con los que enfrentarse, sino la decoración y los juego secundarios a los que puedes jugar. Sí, porque «Billares» no se limita a ser un simple programa de billar, sino que hay subjuegos para esos momentos en los que no nos apetece jugar al mismo. Así pues, si seleccionamos Pool, podremos alternar, entre juego y juego, con una partidita a los dardos o a las damas, mientras que en la modalidad Snooker podremos darle a la tragaperras o al famoso videojuego «Dropzone».

A VISTA DE PÁJARO

En lo que se refiere al billar en sí, «Billares» presenta una brillante perspectiva subjetiva de la mesa de juego, que puede cambiarse a una vista de pájaro siempre que se quiera.

El juego presenta un interfaz muy fácil e intuitivo, que se basa en el ratón. Un clic con el

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	90

La facilidad de manejo, su gran calidad gráfica y el amplio número de jugadores (19) contra los que te puedes enfrentar. El nivel de dificultad es muy elevado. Destaca la gran variedad de subjuegos que incluye y el modo de juego multijugador.

puntuación total **89**



La dificultad es una de las notas dominantes en este «Billares», tanto que muchas veces podremos llegar incluso a la desesperación.

Nuestro oponente, siempre que sea el ordenador quien lo maneje, aparecerá representado con unas manos de guante blanco, que manejarán y harán gestos como si fuesen las nuestras.



La máquina tragaperras hará que nos gastemos una fortuna en intentar sacar el especial.



Los dardos es uno de los diversos juegos a los que podremos optar en «Billares», y no os creáis que está exento de dificultad.



Las reglas del Pool las podremos estudiar antes de enfrentarnos a nuestro oponente, aunque siempre que hagamos una falta se nos indicará.

La antesala de los juegos contiene reproducciones de gran calidad de pinturas famosas, entre las que se incluyen varios frescos de la Capilla Sixtina.

botón izquierdo sobre una de las opciones del menú nos permite seleccionar la acción a utilizar –potencia del tiro, disparo, mostrar la trayectoria, etc.–, mientras que un clic sobre el botón derecho permite rotar nuestra posición sobre la mesa de juego. Pero no creáis que todo se limita a colocar el taco y tirar, sino que habrá que seguir las normas del snooker o del pool, además de tener siempre en cuenta los diferentes efectos que se le pueden imprimir a la bola, así como la fuerza, lo que hace que la dificultad sea algo elevada. También incluye una opción de repetición, para que podamos contemplar a distintas velocidades nuestras últimas jugadas o las de nuestros oponentes.

La calidad gráfica y la inteligencia artificial del programa demuestran que los chicos de Awesome se han esmerado en la elaboración de «Billares»

AL ENEMIGO, NI AGUA

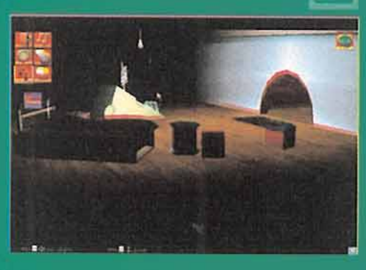
«Billares» ha sido desarrollado en estrecha colaboración con uno de los mejores jugadores del mundo: Jimmy Whirlwind White. La aportación de White ha sido fundamental al juego, sobre todo en lo referente a la programación de la Inteligencia Artificial de los rivales. Sí, rivales, porque en cada modalidad deportiva tendremos que enfrentarnos, en el ascenso al podio, a diez jugadores distintos –siendo el último el mismísimo White–, teniendo cada uno de ellos un juego muy característico. Éste es el único rasgo del juego que echa un poco para atrás, ya que todos ellos son unos jugadores portentosos, capaces, aún en el nivel de dificultad más bajo, de meter todas las bolas cuando nosotros todavía vayamos por la mitad.

Por lo demás, «Billares» es un juego que destaca en todos sus aspectos: gráficos espectaculares –con opción a aceleración 3D por tarjeta o por software–, juegos para parar un tren, multitud de opciones –juego multijugador, control de la luz– y un sinfín de pequeños detalles –el televisor con el partido de baloncesto, el teléfono con la nota para llamar a casa, etc.– que lo convierten en un título indispensable para cualquier amante de los juegos.

J.D.M.

Por un trozo de queso





Aún en su nivel de dificultad más asequible, es fácil quedar atragantado con un rival específico en «Billares». Si os morís de ganas por llegar a enfrentaros a White, pero resulta que hay un jugador especialmente "gordo" al que no podéis pasar por mucho que lo intentáis, probad con este truco. Dentro de la sala Snooker, en el modo exploración, dirigíos hacia la maceta que veréis contra la pared del fondo. Examinadla con atención, fijándoos sobre todo en la parte de atrás. Desde ella podréis ver un agujero de ratón. Examinadlo para desplazaros a su interior. Al entrar, no sólo descubriréis un escenario bastante gracioso, sino que además liberaréis a todos los jugadores de ambas modalidades.



Juego, juego... El juego es oro



«Billares» es un juego que ofrece una amplia oferta lúdica. En el caso de que deseéis dejar por un rato al margen el billar, dentro de sus salones se encuentra una gran variedad de opciones para pasar el rato:

Modalidad Snooker

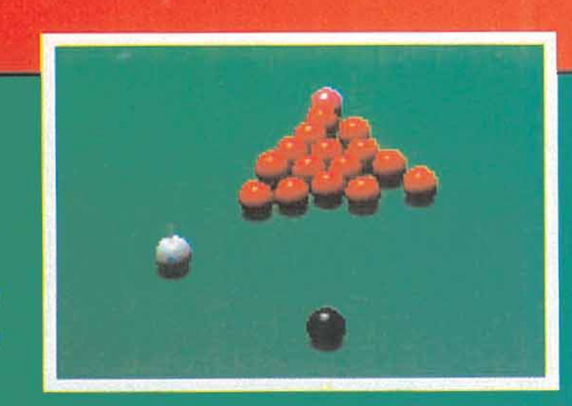
- **Damas:** Junto con el ajedrez, el juego de toda la vida de los estrategas. Para desplazar vuestras fichas por el tablero, seleccionad primero el cuadrado de la ficha que queráis mover, y después el cuadrado de destino. Como los demás juegos de «Billares», podréis jugar contra el ordenador o contra otro oponente humano.
- **Dardos:** Independientemente de la modalidad de partida que elijáis, el procedimiento para jugar es el mismo. Con el botón derecho del ratón os desplazáis por la diana, apuntando a una localización concreta. Una vez estéis sobre ella, soltad el botón derecho, apretad el izquierdo y arrastrad el ratón para atrás y luego para adelante, rápidamente. El dardo saldrá disparado hacia la diana.

Modalidad Pool

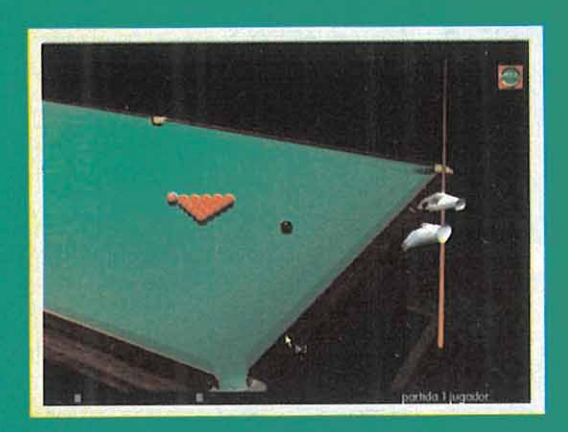
- **Tragaperras:** A la izquierda de la máquina tragaperras se encuentra una lista con la combinación de iconos que dan premios, mientras que en la parte superior de la pantalla se encuentra el dinero con el que contáis. Cada partida cuesta 25 centavos, descontándose de vuestro capital cada vez que le dáis a la palanca. Cuando se iluminen los botones del centro, podrás pulsar sobre uno para mover una posición su carro respectivo, o para dejar quietos los mismos.
- **Dropzone:** En este clásico arcade os ponéis en la piel de un avezado astronauta que debe eliminar marcianos a golpe de láser. Para ello, os desplazaréis a izquierda y derecha de la pantalla con los cursores, esquivando y disparando –barra espaciadora– a los enemigos. Para no chocaros con ellos, fijáos en su localización en el mapa inferior.



Billares *Los secretos*



No vamos a tratar de daros el método más efectivo para que triunféis en «Billares», ya que cada jugador tiene su propio estilo, pero lo que sí podemos hacer es daros unos consejillos generales para que la tarea de llegar a ser el número uno sea lo más llevadera y sencilla posible. Los secretos de todo maestro, vamos.



Consejos básicos a tener muy en cuenta



Independientemente de la modalidad que elijamos –Pool o Snooker–, el procedimiento a seguir para triunfar en «Billares» es el mismo: estudiar con calma cada jugada antes de realizarla, y después reproducirla con precisión matemática. Así pues, los siguientes consejos se pueden aplicar perfectamente a cualquiera de las dos modalidades.

● Lo primero que debemos hacer es acostumbrarnos a estudiar la mesa en la perspectiva vista de pájaro antes de efectuar ningún tiro. De esta manera podremos obtener una mejor visión de conjunto de la jugada y de la posición de cada bola, con lo que conseguiremos una tirada más perfecta.

● Si en la modalidad de juego en la que estamos jugando nos vemos obligados a meter la negra en una tronera determinada, hay que procurar que sea en una de las centrales. La zona centro de la mesa es por la que más frecuentemente se encuentra dicha bola, sobre todo cuando es la única que os queda por meter a nosotros y a nuestro contrincante.

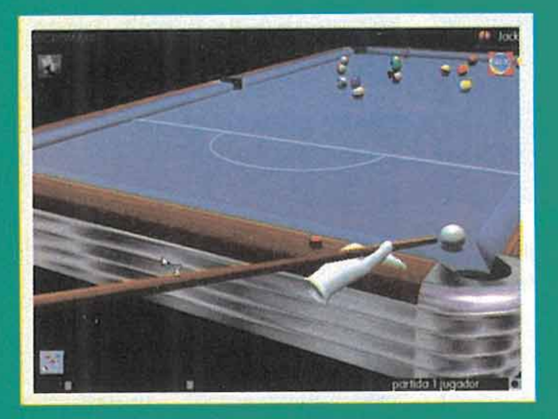
● Siempre que efectuemos un tiro a corta distancia de la tronera, o cuando la bola se encuentre mal situada para entrar, hay que tirar con poca potencia para que no rebote contra el lateral.

● Para realizar efectos especiales con la bola, hay que apuntar a uno de sus laterales y disparar con la barra de energía a, aproximadamente, media potencia. Además, si queremos dar mayor seguridad al tiro, hay que untar con tiza la punta del taco cada tres tiros como mucho. Si no lo hacemos, será muy fácil que el taco resbale al golpear la bola.

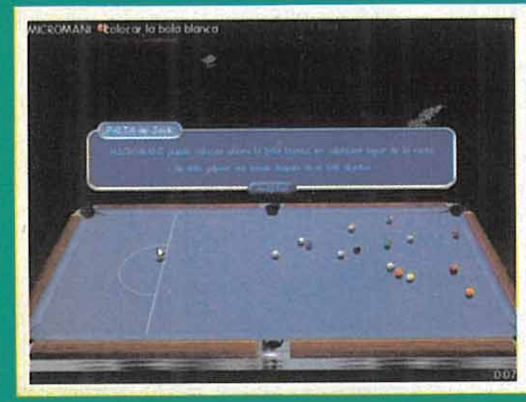
● Para dotar a los tiros de una mayor efectividad, se debe conectar la visualización de la línea de trayectoria. No es muy ético, pero sí efectivo para aprender bien.

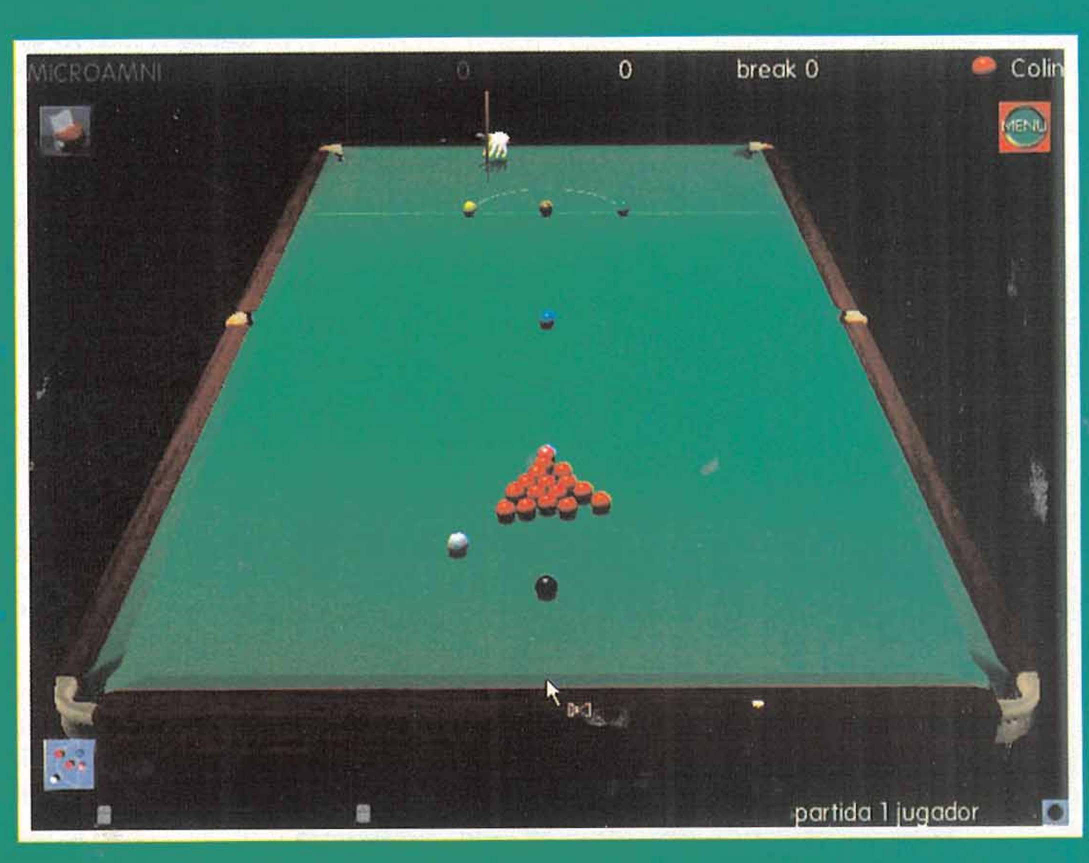
No hay que dejar las bolas mucho tiempo cerca de una tronera sin meterlas, ya que el oponente puede descolocarlas, bien desintencionadamente como efecto secundario de un rebote, bien a posta para retrasarnos. Como regla general, no dejes una bola colocada más de tres turnos.

● Por último, hay que estudiar cuidadosamente la jugada del oponente y tratar de descubrir las bolas a las que va a tirar antes de que lo haga. Si lo conseguimos, hay que intentar descolocáreslas bien golpeándolas con una de de las nuestras, colocando una de nuestras bolas en medio, o alejando la blanca para que le sea prácticamente imposible el disparo a sus bolas.







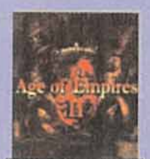


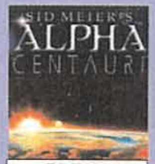
JUEGOS  JUEGOS


HEROES OF M & MAGIC 3 — 7.490 Pts.

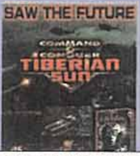

XWING ALLIANCE — 7.990 Pts.


DIABLO 2 (05-06/99) — 8.990 Pts.


AGE OF EMPIRES 2 — 8.990 Pts.


ALPHA CENTAURI — 8.490 Pts.


CHAMPIONSHIP MANAGER 3 — 8.490 Pts.

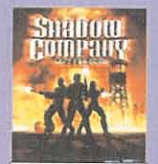

C & CONQUER TIBERIUM SUN — 8.990 Pts.


STAR WARS EP.1: RACER — 8.490 Pts.


REQUIEM — 7.990 Pts.


PANZER ELITE — 8.490 Pts.

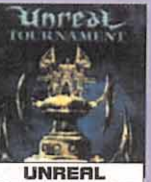

DRAKAN — 7.990 Pts.


SHADOW COMPANIE — 7.990 Pts.


DELTA FORCE — 7.990 Pts.


MALKARI — 7.990 Pts.


SHOGUN TOTAL WAR — 8.490 Pts.


UNREAL TOURNAMENT — 8.990 Pts.


MORTYR — 8.490 Pts.


EVERQUEST — 12.990 Pts.


HEAVY GEAR 2 — 7.990 Pts.

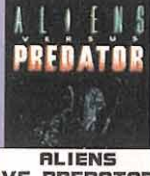

MIGHT AND MAGIC 7 — 7.990 Pts.

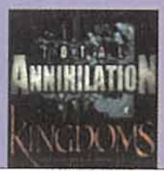

FLEET COMMAND — 8.490 Pts.

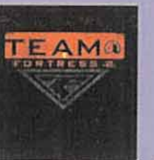
JAGGED ALLIANCE 2 — 8.490 Pts.

FIGHTING STEEL — 8.490 Pts.


CLOSE COMBAT 3 — 9.490 Pts.


ALIENS VS. PREDATOR — 8.490 Pts.


TOTAL ANNHILATION 2 — 8.490 Pts.


TEAM FORTRESS 2 — 8.990 Pts.


FLASHPOINT (TIPO DELTA F.) — 8.490 Pts.


MECHWARRIOR 3 — 8.490 Pts.


DAIKATANA — 8.490 Pts.

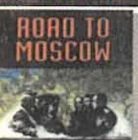
JUEGOS DE ESTRATEGIA MILITAR - WARGAMES


EAST FRONT — 5.990 Pts.

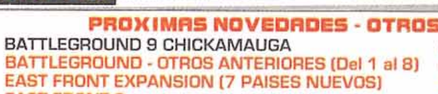

WEST FRONT — 7.990 Pts.


OPERATIONAL ART OF WAR — 8.490 Pts.


OPERATIONAL ART O. WAR 2 — 8.990 Pts.


ROAD TO MOSCOW — 8.990 Pts.


BATTLE OF BRITAIN — 8.490 Pts.



PROXIMAS NOVEDADES - OTROS

BATTLEGROUND 9 CHICKAMAUGA	8.490 Pt.
BATTLEGROUND - OTROS ANTERIORES (Del 1 al 8)	4.690 Pt. c/u
EAST FRONT EXPANSION (7 PAISES NUEVOS)	5.990 Pt.
EAST FRONT 2	8.990 Pt.
IMPERIALISM 2	7.990 Pt.
NAPOLEON 1813	CONSUL.
NORTH VS. SOUTH	7.490 Pt.
OPERATIONAL ART OF WAR 1 EXPANSION Nº 1	5.990 Pt.
RED THUNDER: VICTORY IN THE EAST	CONSUL.
WEST FRONT EXPANSION PACK Nº. 1	5.990 Pt.

SIMULADORES DE VUELO


FALCON 4.0 — 7.490 Pts.


F22 LIGHTNING 3 — 8.990 Pts.


MIG ALLEY — 8.990 Pts.


FLY — 7.990 Pts.


PRO-PILOT 99 (USA y UK) — 6.990 Pts.


SU-27 FLANKER 2.0 — 8.990 Pts.

MAS NOVEDADES - OTROS - OFERTAS

A10 WARTHOG (JANE'S)	8.990 Pt.
EUROPEAN AIR WAR (MICROPROSE)	6.990 Pt.
FALCON 4 EXPANSION: MIG 29	5.990 Pt.
FIGHTER SCUADRON: SCREAMING DEMONS O.E.	6.990 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 3	8.990 Pt.
JET WARRIOR VIETNAM	8.990 Pt.
LUFTWAFFE COMMANDER	6.990 Pt.
NATION WWII FIGHTER COMMANDS	8.990 Pt.
SUPER NORNET 2000	8.990 Pt.
WWII FIGHTERS (JANE'S)	6.990 Pt.

MAS NOVEDADES

ARMY MEN 2	7.490 Pt.
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	5.990 Pt.
CIVILIZATION 3 CALL TO POWER	6.990 Pt.
CONQUEST FRONTIER WARS	8.990 Pt.
DESCENT 3	7.990 Pt.
DUNGEON KEEPER 2	8.490 Pt.
HOMEWORLD	8.490 Pt.
LANDS OF LORE 3	7.490 Pt.
KINGPIN	8.490 Pt.
MAX PAYNE	8.490 Pt.
METAL FATIGUE	8.490 Pt.
PHARAOH	8.490 Pt.
RECOIL	6.490 Pt.
REVENANT	7.990 Pt.
SEVEN KINGDOMS 2	8.490 Pt.
SLAVE ZERO	8.490 Pt.
STARSIEGE: EARTHSIEGE 3	7.990 Pt.
STARSIEGE TRIBES (MULTIPLAYER)	8.490 Pt.
STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION	7.990 Pt.
STAR WARS EP.1: PHANTON MENACE	8.990 Pt.
TOCA TOURING CAR 2	6.990 Pt.
ULTIMA ONLINE 2	8.990 Pt.
ULTIMA 9 ASCENSION	8.490 Pt.
VIPER RACING	5.990 Pt.
VRALLY	5.490 Pt.
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	7.490 Pt.
WARHAMMER 40000 RITES OF WAR	8.490 Pt.
WIZARDRY 8	8.490 Pt.

PACKS - EXPANSIONES

2000 NIVELES PARA AGE OF EMPIRES	3.990 Pt.
AGE OF EMPIRES + RISE ROME EXPANSION	8.990 Pt.
BALDUR'S GATE EXPANSION OFICIAL	5.490 Pt.
BALDUR'S GATE + EXPANSION PACK	10.990 Pt.
BLOOD 2 + EXPANSION OFICIAL PACK	8.490 Pt.
BLOOD 2 EXPANSION OFICIAL	5.490 Pt.
CONFLICT FREESPACE EXPANSION	5.990 Pt.
CREATURES 2 EXPANSION	5.490 Pt.
GRAND THEFT AUTO + EXPANSION PACK	7.990 Pt.
GRAND THEFT AUTO EXPANSION - LONDRES	5.490 Pt.
HALFLIFE EXPANSION: OPROSING FORCE	5.490 Pt.
HUNTER PACK: DEER + DUCK + R.M. TROPHY + TURKEY + VARMINT + SPORT PARADISE	6.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.490 Pt.
RAILROAD TYCOON 2 EXPANSION	5.490 Pt.
RAINBOW 6 + EXPANSION OFICIAL	10.990 Pt.
SETTLERS 3 + EXPANSION OFICIAL PACK	10.990 Pt.
SETTLERS 3 EXPANSION OFICIAL	5.490 Pt.
SHOGO EXPANSION	5.490 Pt.
STARCRAFT + EXPANSION BROOD WARS	8.990 Pt.
STARCRAFT EXPANSION OFICIAL- NO OFICIAL	4.990 Pt.
STARCRAFT + WARCRAFT 2 y EXP. + DIABLO	8.990 Pt.
UNREAL EXPANSION - RETURN TO NAPA LI	5.490 Pt.
WIZARDRY COLLECTION (Del 1 al 7 + GOLD)	6.990 Pt.
STONEKEEP+WIZARDRY GOLD+WASTELAND+ DRAGON WARS+ULTIMA UDW. 1y2+WORLD OF XEEN+MIGHT MAGIC+BARDS TALE TRILOG	7.490 Pt.

OFERTAS - OTROS

BALDURS GATE	6.490 Pt.
CARMAGGEDON 2	4.990 Pt.
DIABLO	2.990 Pt.
FALLOUT 2	5.990 Pt.
FINAL FANTASY 7	7.490 Pt.
HALFLIFE	6.990 Pt.
KNIGHTS AND MERCHANTS	6.990 Pt.
RED ALERT	3.990 Pt.
RESIDENT EVIL 2	6.990 Pt.
ROLLER COASTER TYCOON (ESPAÑOL)	6.490 Pt.
SILVER	6.990 Pt.
SIMCITY 3000 (ESPAÑOL)	6.990 Pt.
STARCRAFT	4.490 Pt.
THIEF THE DARK PROJECT	7.490 Pt.
TUROK 2	5.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION BEYOND DARK PORTAL	4.990 Pt.
WARZONE 2100	5.990 Pt.
WORMS ARMAGGEDON	5.990 Pt.
BOLOS, BILLAR, PESCA, BASEBALL, OTROS ...	CONSULTA
LO QUE NO ENCUENTRES	CONSULTA

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

APARTADO POSTAL 156.136
28080 MADRID

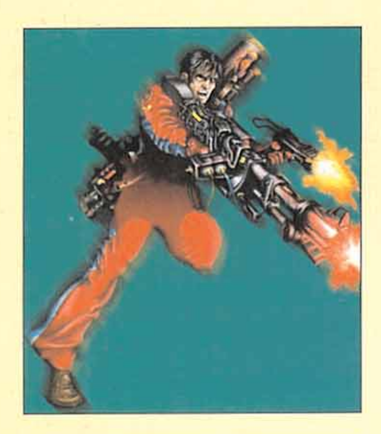


IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, la mayoria en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES
PRODUCTOS NO PUBLICADOS: 5% DTO.

Punto de Mira

Compañía: **MONOLITH STUDIOS/ DINAMIC MULTIMEDIA**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**

Tras su apariencia de juego poco trabajado y de escasos detalles, se esconde algo más, mucho más. Sin llegar a la altura técnica de otros programas arcades 3D, combina con gran maestría todos aquellos ingredientes que necesita un buen juego de este peculiar género.





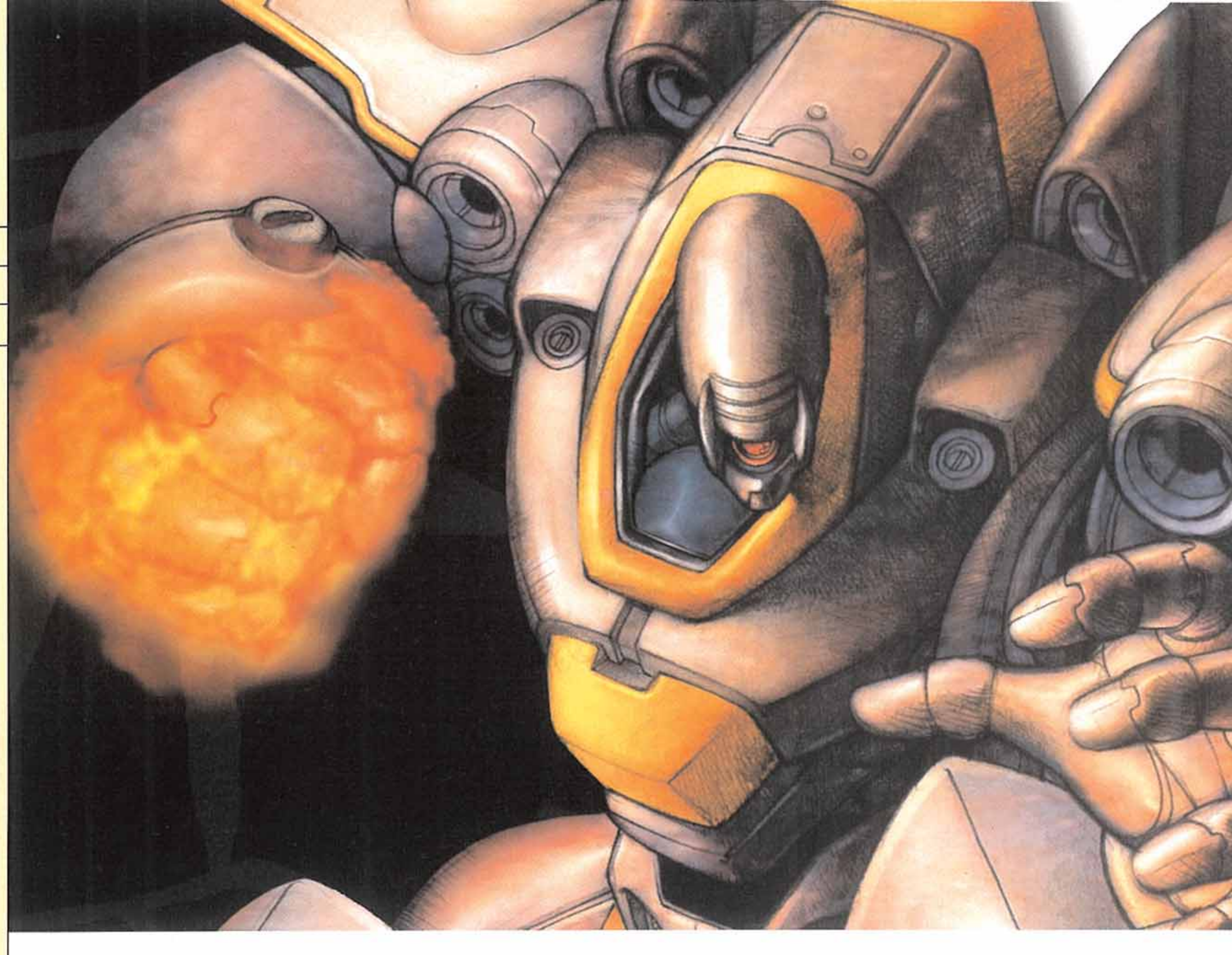
Procesador: Pentium 166 (con tarjeta 3D de 4 Mb), Pentium 233 sin tarjeta 3D • Tarjeta 3D: No (muy recomendada) • RAM: 32 MB • Multijugador: Sí (LAN, módem, Internet, serie)

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	85

Incorpora muchos más detalles de los que pueda parecer a primera vista. Puede perder todo su encanto en máquinas de potencia media. El número de armas disponibles supera la media con creces.

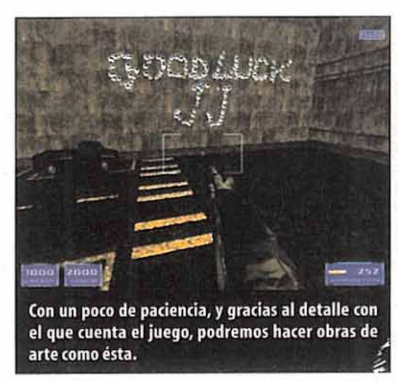
puntuación

total 84



Shogo. Mobile Armor Division

Un toque japonés



Con un poco de paciencia, y gracias al detalle con el que cuenta el juego, podremos hacer obras de arte como ésta.

ALMIRANTE N. AKKARAJU
Comandante, vuelva a Minotauro LZ para proceder a la evacuación inmediata. Voy a abortar la misión.

Las órdenes que recibiremos nos dirán en todo momento lo que tenemos que hacer; de esta manera evitaremos andar perdidos de un lugar a otro del mapeado.

El primer punto que llama la atención tras instalar «Shogo: Mobile Armor Division» en el disco duro de nuestro PC es el logo de la compañía que aparece en pantalla. Se trata de Monolith Studios, compañía responsable de juegos tan importantes como la saga «Blood». Ésta es la primera pista que nos hace prever un producto de calidad notable. Luego llega el vídeo de presentación, al más puro estilo del "anime" japonés, que pone una nota colorista muy acertada y un tema musical digno de cualquier serie de dibujos animados de la televisión.

La cosa empieza bien, a ver si el programa no echa por tierra la buena impresión inicial.

MAYOR LINEALIDAD

La evolución que los shoot'em ups 3D han tenido en los últimos años ha sido clara, y no estamos hablando de calidad gráfica o sonora que, por supuesto, sigue en continua evolución. Nos referimos a que cada vez más las compañías tratan de dotar a este género con un toque de aventura que lo haga más variado. El problema es que este añadido acababa siendo, muchas veces, un continuo deambular por los pasillos y estancias en busca de un objeto que nos permita continuar la marcha en fases posteriores. En «Shogo: Mobile Armor Division» se han decidido por un argumento bien marcado, pero no han recurrido al tópico antes citado; no será necesario retroceder por los extensos mapas continuamente para encontrar llaves, palancas, botones, etc., que abran zonas nuevas. Con esto se consigue dar un mayor protagonismo a la acción y se evita al jugador que se quede atascado en una determinada fase y acabe "desquiciado" moviendo cada caja y examinando cada centímetro cuadrado de pared en busca de una pista.



Parece el muñeco Vudú que tanto nos gusto en «Blood», ¿verdad?. Pues no, tan sólo se trata de un juguete con el que atraer a un gato.

La historia nos sitúa en el papel de Sanjuro Makabe, un teniente de las U.C.A.S.F. que aún está pagando un error cometido en una misión muy relevante, cuya consecuencia fue la



En la parte superior podemos observar cómo uno de nuestros compañeros nos echa una mano para acabar con todos los "Desheredados".



Los diseños faciales de los personajes del juego pueden ser considerados típicos dentro del género de los arcades 3D.



La calidad de las texturas está presente en todos los mapas que componen el mundo de «Shogo: Mobile Armor Division».



A bordo de cualquiera de los MCAs, los humanos parecerán algo así como pequeños insectos con armas insignificantes.

Para evitar la monotonía, la mitad del tiempo iremos a pie y la otra a bordo de un robot de más de 20 metros de altura



No todos los personajes son peligrosos; también encontraremos indefensos trabajadores asustados por las armas.

muerte de tres subordinados –uno de ellos su hermano–. El almirante Akkaraju le ha dado ahora la oportunidad de resarcirse de aquel oscuro pasado asignándole una misión vital para el buen devenir de la convivencia en su ciudad: acabar con Gabriel. Este último y su grupo, los Desheredados, amenazan con tomar todo el control de Cronus y frenar así la extracción de un mineral usado como combustible en viajes espaciales, y de vital importancia. Pero esto es tan sólo un pequeño resumen de la historia de «Shogo», ya que a lo largo de nuestro recorrido iremos conociendo muchos personajes nuevos que nos ayudarán a superar con éxito la misión que nos han encomendado.

La interacción con el resto de protagonistas es continua –ya sea por radio o en persona–, pero siempre de un modo pasivo. Nosotros nos limitaremos a escuchar los diálogos sin poder intervenir en el desarrollo de estos.

De todos modos, Sanjuro y su particular forma de ver las cosas conseguirán sacarnos la sonrisa en más de una ocasión, ya que sus respuestas pueden pasar de la ironía al humor en cuestión de segundos.



Tampoco se pueden echar en falta los toques gore introducidos en el juego, al eliminar algunos tipos determinados de enemigos en «Shogo».

A LOS MANDOS DE UN M.C.A.

A diferencia de la mayoría de competidores, el protagonista de «Shogo» no siempre usará sus propios pies como medio de desplazamiento. Aproximadamente la mitad de las fases discurrirán con Sanjuro a los mandos de una Armadura Móvil de Combate o lo que es lo mismo, un robot de más de 20 metros de alto al más puro estilo «Mazinger Z». ¿Cómo podríamos imaginarnos una historia de acción japonesa sin robots por medio? Pues aquí tenemos a nuestra disposición cuatro complejos modelos de aspecto demoledor, entre los que podremos alternar en diferentes puntos de la aventura. Cada uno de ellos tiene sus características concretas, pero todos ellos tienen en común una gran resistencia y poder de destrucción.

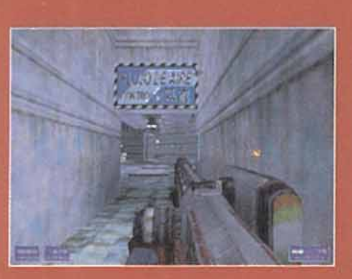
Las diferencias entre aquellas fases jugadas "a pie" y las que necesitan de un M.C.A. son palpables. En primer lugar, las segundas sustituyen los pasillos de un edificio por calles completas y en segundo las armas son totalmente distintas. Este cambio continuo de perspectiva produce un efecto visual realmente impactante; ver cómo los camiones que minutos antes no éramos capaces de saltar, se convierten en chatarra con sólo mover uno de nuestros pies, le da al juego un toque original. Mención aparte merecen los ataques humanos cuando nos encontramos protegidos por estas súper armaduras, ya que parecen un ejército de hormigas ante nuestro gigantesco protagonista.

En el apartado técnico no hay nada que reprochar –aparte de la necesidad de una maquina potente–; el engine 3D aprovecha en buena medida las posibilidades que brindan las tarjetas aceleradoras 3D y todas las texturas y objetos componen decorados muy bien acabados. El colorido es la nota predominante en todos los mapas, alejándose bastante de escenarios más oscuros. En cuanto al sonido, destacar la frescura de su "banda sonora" y una música de ambiente que sabe recalcar los momentos tensos con melodías adecuadas. Por último, pero no por ello menos importante, no han sido olvidadas las posibilidades multijugador que tanto se valoran hoy en día, aceptando todos los medios.

Sin duda, un gran acierto el de Dinamic el distribuir este juego en nuestro país. No llega a la espectacularidad de productos como «Unreal», pero su relación calidad-precio le convierte en un regalo a tener muy en cuenta.

J.J.V.

Una traducción completa



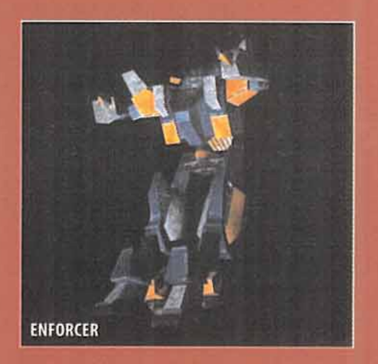
«Shogo» ha sido traducido a nuestro idioma de manera brillante, y debería ser tomado como punto de referencia para otras compañías el resultado final obtenido. Cierto es que pertenece a un género en el que los diálogos y comentarios no son tan abundantes como en las aventuras, por ejemplo, pero eso no quita mérito a la traducción. Es más, si en un juego como éste, donde se puede llegar al final sin tener ni "papa" de inglés se toman estas molestias, ¿cuál debería ser el esfuerzo en traducir un juego en el que la voz y el texto sean vitales para su desarrollo? La imagen adjunta muestra cómo han sido traducidos hasta los textos que forman parte del decorado.

A gusto del consumidor

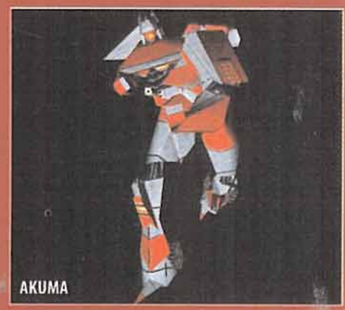
ORDOG

Cuando llegue el momento de subirse sobre uno de estos "animales" metálicos, podremos elegir entre cualquiera de los cuatro existentes. Una breve descripción de cada uno nunca está de más:

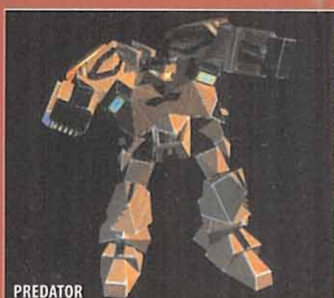
- ORDOG: Puede ser la mejor elección para un principiante ya que es el que posee un mayor equilibrio entre potencia y velocidad.
- ENFORCER: Sus diferencias con respecto al primero son mínimas. Su mayor resistencia le hacen un poco más lento que aquel.
- AKUMA: Es el más rápido de todos los MCAs, pero también el de menor poder ofensivo. Puede ser letal si es manejado por manos habilidosas.
- PREDATOR: No se desenvuelve tan bien como el resto, pero sus mortíferos ataques pueden ser una ventaja en sitios que permitan pocas maniobras.



ENFORCER



AKUMA





PREDATOR

Shogo *Misiones representativas*

Para que os podáis hacer una idea de cómo son las misiones de «Shogo: Mobile Armor Division», os traemos una serie de pasos sobre cómo pasaros algunas de las que componen el programa. Las hemos elegido pensando en aquellas que pudieran resultar más representativas, aunque no están todas las que son. Además, también os ofrecemos todas las armas que podemos manejar y los trucos para este fantástico juego.

Los Trucos

Para activarlos, pulsa la tecla T al igual que si fuera un mensaje normal y teclea:

MPKFA: Rellena al máximo armadura, munición y energía.
MPGOD: Modo Dios.
MPAMMO: Munición al máximo.
MPHEALTH: Salud al máximo.
MPARMOR: Armadura al máximo.
MPPOS: Muestra la posición (activa/desactiva)
MPCLIP: Atraviesa paredes (activa/desactiva)
MPCAMERA: Ajusta la cámara (activa/desactiva)
MPLIGHTSCAPE: Ajusta la luminosidad (activa/desactiva)


The Ambush


High and Low

The Ambush

Se trata del primer desafío con el que nos encontramos en «Shogo». Como tal nos va a servir para hacernos con parte del control de nuestro MCA, aunque sólo en parte ya que contamos con un tiempo muy limitado. El objetivo es escapar de la zona por medio de una nave rescate que llegará a la zona en escasos minutos. No hay que perder tiempo con los escasos enemigos existentes –sólo el justo para practicar la puntería–. No hay pérdida posible en nuestro camino.

High and Low

Los sistemas de ventilación van a ser nuestro hogar durante los siguientes minutos. Los Desheredados han interferido los sistemas de comunicación y la solución pasa por llegar al centro de comunicaciones a través de estos túneles. Los primeros problemas que se cruzarán en el camino tienen forma humana pero el "Spider" nos será de gran ayuda para solventar la situación sin daños. Tras acabar con un par de enemigos más y cruzar varios cilindros de ventilación llegaremos a una habitación con un letrero que dice "Flujo de aire". En su interior hay un mando que indica la dirección de éste y, tras invertirlo, hay que ir a las bobinas –estructura formada por múltiples columnas– y acabar con sus paneles del piso inferior. Sólo queda llegar al compartimento A, saltar al vacío hasta que el aire nos frene y pasar por un pasadizo al B. El final está a pocos metros.

A Familiar Voice

Para restaurar la conexión hay que desactivar el dispositivo de interferencias, pero no estamos del todo solos en esta misión, ya que inmediatamente observaremos a nuestro lado un compañero que no duda en usar su arma contra todo bicho que se mueva.
El primer objetivo no se encuentra cerca del comienzo de la fase; habrá que avanzar durante bastante tiempo hasta llegar a una estancia en cuya puerta se puede leer "Alto Voltaje". En el piso superior de este lugar se encuentra el control del dispositivo de interferencias. Lo activaremos y continuamos sin volver atrás hasta el nudo de comunicaciones. Por último, y tras restablecer la conexión, hay que escapar por una escotilla situada cerca del primero de los objetivos.

Once a Thief

Nuestro MCA ha sido robado con total impunidad y sin él no podemos llegar al Minotauro. Sólo hay una opción: desobedecer las órdenes que nos han sido dadas y acudir a Manitropa en busca de Kura. Hank, compañero de fatigas vía radio, nos acompañará en persona para que podamos robar un nuevo MCA. Él desactivará los sistemas de vigilancia a cambio de ser escoltado. Ve siempre por delante de el hasta que decida no continuar, momento en el cual le abandonaremos en busca de los hangares.

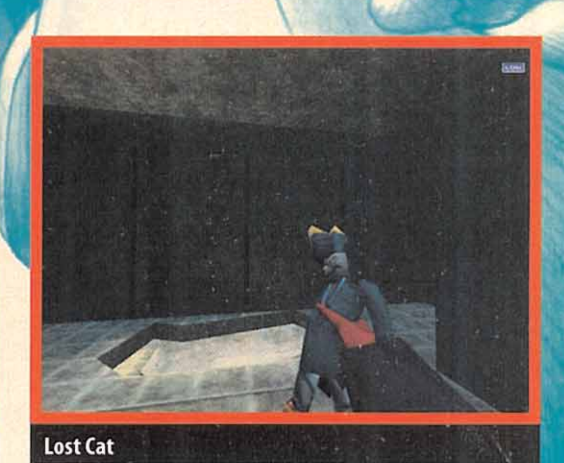
Lost Cat

Un gatito se ha separado de su dueña y ahí estás tú para solucionarlo. No, no estamos hablando de una aventura infantil, «Shogo» sigue siendo el objeto de estas líneas, aunque el mismo protagonista de la historia también se vea extraño en esta situación. Lo primero es encontrar el juguete preferido del gato –que recuerda más al muñeco vudú de «Blood» que a otra cosa– para ganarnos su confianza y sacarle de su escondite. La dueña nos recompensará nuestra acción desactivando la electricidad de una valla.




A Familiar Voice


Once a Thief


Lost Cat









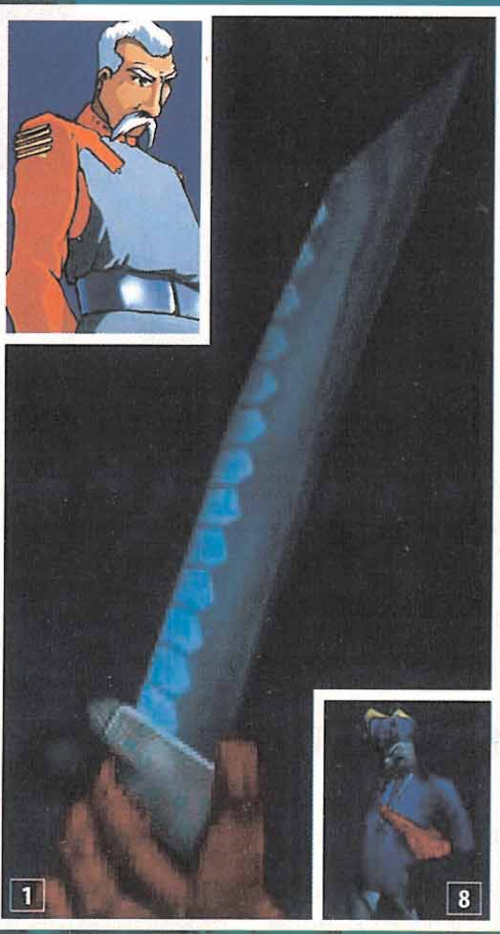






















Armas de a pie

1- Tanto (cuchillo de combate): Sólo lo usaremos en casos de extrema emergencia. Su daño es limitado y requiere una gran proximidad al enemigo.

2- Pistolas duales: Pueden acabar rápidamente con el que se cruce en nuestro camino, pero no son recomendables si nos encontramos rodeados de un número elevado de estos; su recarga constante nos pondría en peligro.

3- Escopeta: Debe ser recargada en cada disparo, pero si éste se realiza con la precisión necesaria es mortal.

4- Ametralladora: Ideal para situaciones donde nos sintamos rodeados por todas partes. Dispara sin pensar.

5- Rifle de asalto: Se trata del arma más precisa que encontraremos en nuestro largo camino. Una segunda pulsación del botón que activa el arma nos situará en modo francotirador.

6- Granadas de energía: Emiten una bola azul de gran poder, pero debe ser usada con gran sutileza si no queremos herirnos nosotros mismos.

7- Granadas Kato: De similares características a la anterior, con la diferencia palpable de necesitar unos segundos antes de detonar. Antes de hacerlo rebotarán en cualquier superficie.

8- Muñeco de goma: Más que un arma es un juguete con el que atraer a un pequeño gatito en una fase muy particular. En multijugador produce un efecto sorpresa que no os vamos a desvelar.

Armas de M.C.A.



9- Cuchillo: Muy poca arma para tan poderoso guerrero, con lo que le hace solo utilizable cuando no tengamos munición en el resto de las armas.

10- Sable de energía: Es exclusiva del Enforcer y puede ayudarnos a ser buenos carniceros.

11- Katana: Bastante similar a la anterior, pero es exclusiva del Akura.

12- Bastón de mando: Iguales que las enteriores, pero solo disponible en Predator.

13- Cañón láser: Se trata de un arma de acción inmediata y de potencia media. Con ella no iremos indefensos ante ningún enemigo.

14- Spider (araña): Sin duda, un arma mortal de necesidad. Se clava a la superficie contra la que golpee y produce una explosión devastadora a los pocos segundos, lo que consigue que casi ningún enemigo pueda resistirla.

15- Sniper: Muy adecuado para acabar con pequeños humanos, debido a su mira telescópica, aunque también puede hacer daño al resto de MCAs.

16-Juggernaut: ¿Cómo describirla? Imaginad un láser con efecto explosivo al final de su trayectoria.

17- Tumulto rojo: Aún más potente que la más peligrosa de las armas de «Quake II».





Punto de Mira

Compañía: **ENLIGHT SOFTWARE/ INTERACTIVE MAGIC**

Disponible: **PC CD**

Género: **ESTRATEGIA**



El juego exige bastante poco para lo que puede proporcionar: muy equilibrado en todos los aspectos



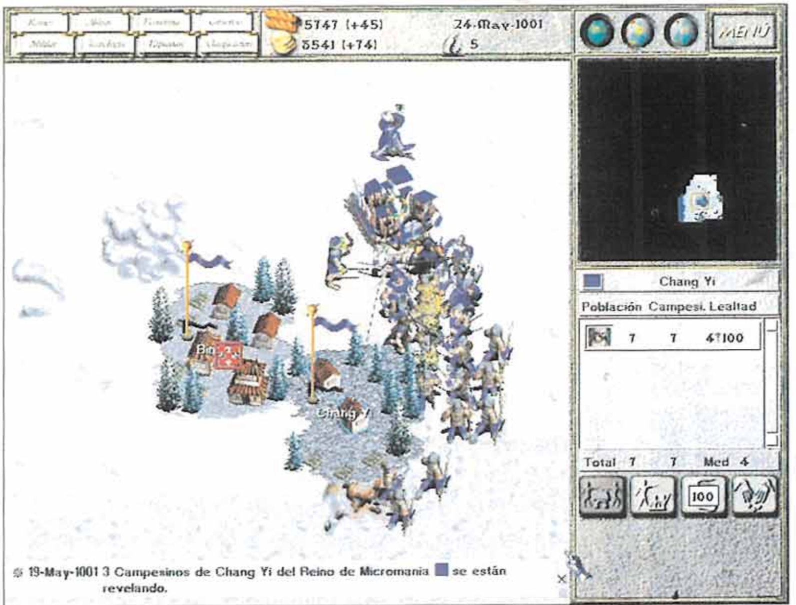
Procesador: Pentium 200 MHz • 32 MB RAM • Multijugador: Sí (modem, LAN, Internet) • Tarjeta 3D: No

TECNOLOGÍA:	76
ADICCIÓN:	82

Los mapas generados aleatoriamente no son lo suficientemente variados. El reducido precio es un aspecto importante en relación con lo mucho que el juego ofrece. La época de los gráficos estilo «Warcraft II» ya está superada, aunque el juego continúe usándolos.

puntuación

total **78**



Los escenarios nevados son una novedad de «Seven Kingdoms. Ancient Adversaries». Además, nos supondrán un impedimento a la hora de poder mover nuestras tropas sobre dicho terreno.



La disposición del interfaz es fija, lo que le resta algo de elasticidad al juego, además de reducir la zona útil.



El código de colores usado para distinguir unidades y construcciones se muestra muy práctico.

Seven Kingdoms Ancient Adversaries

Más de lo mismo

Tras el anunciado éxito de «Seven Kingdoms», la gente de Interactive Magic quiere quemar los últimos cartuchos de este juego con una reedición que contiene el juego original además de unas cuantas novedades. Y todo ello a un precio altamente interesante. Todo junto configura una ocasión que merece la pena aprovechar.

«Seven Kingdoms: Ancient Adversaries» no aporta gran cosa nueva sobre el original «Seven Kingdoms». Las 3 nuevas razas –con un nuevo dios cada una de ellas– y 15 nuevos escenarios no son motivo suficiente para una segunda parte. Tampoco para un disco de escenarios; pero sí para una continuación como la que ahora nos ocupa. Por el interesante precio de poco menos de 3.000 pesetas podremos disfrutar de un juego completo en la más férrea línea de «Warcraft II». Estrategia en tiempo real de un buen nivel con todos los ingredientes de este tipo de juegos, y además totalmente traducido al castellano. ¿Qué más se puede pedir?

La verdad es que, como aperitivo de «Seven Kingdoms 2», «Ancient Adversaries» –originariamente llamado «Seven Kingdoms Plus»– cumple su papel, pero Interactive Magic pierde una oportunidad de adelantarnos algo de su nuevo juego. Las ampliaciones de «Ancient Adversaries» aumentan las posibilidades del juego original, pero no aportan ninguna novedad.

«Ancient Adversaries» incorpora el original «Seven Kingdoms», ampliado con quince nuevas misiones que, junto al generador de escenarios aleatorios, proporcionan juego para rato. A pesar de contar con recolección de recursos, producción de unidades y construcción de ciudades, el combate resulta predominante, y la mayoría de las misiones se basan en él. A los tipos de terreno ya conocidos se añaden las tierras nevadas para contribuir un poco más a la variedad.

En el aspecto estético, los efectos meteorológicos –y alguna explosión– siguen siendo lo más destacado, puesto que unidades y edificios no ofrecen prácticamente evolución sobre lo ya conocido. Gracias a un interfaz estándar y a un muy elevado número de posibilidades de juego, la jugabilidad lleva a ser muy de nuestro gusto y diversa. Podremos comerciar, entablar relaciones diplomáticas, espiar, construir y planificar nuestros combates. Mediante un proceso de entrenamiento, convertiremos a los simples campesinos en soldados, científicos y espías. La mecánica de juego es de sobra conocida.

Los aspectos negativos incluyen la ausencia total de órdenes para las tropas, la similitud entre las diez razas que componen el juego, y la nula influencia del terreno en las batallas y desplazamientos. No obstante, el equilibrio se decanta a favor del jugador, que hace una buena compra que le reportará unas cuantas horas de entretenimiento.

C.S.G.



Los monstruosos Fryhtans son la raza de criaturas más peligrosa que nos encontraremos en el juego.



Algunas misiones permitirán participar en combates terrestres y marítimos, combinados.



El mapa de la esquina superior derecha es de enorme utilidad para situar las tropas, así como las ciudades.

TODO ATADO Y BIEN ATADO

Una de las peculiaridades más interesantes de «Seven Kingdoms», que se mantiene en «Ancient Adversaries», es el concepto del enlace, que une distintos edificios por relaciones de dependencia y de interacción. Estos enlaces son una forma muy visual de comprender el juego desde un primer momento –a lo que contribuye el tutorial– y de manejar los flujos de gente, productos y control político de una forma eficaz pero muy discreta, casi imperceptible. Un gran acierto.

CONCURSO

CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA
FUTBOL VIRTUAL

as

¡regalamos 100 inscripciones al campeonato de fútbol virtual!



C.O.E.V.Y.S.



MANDA TU CUPON Y PARTICIPA...

Micromanía regala 100 inscripciones al campeonato de fútbol virtual.



JUEGA...

Y recibirás en casa el pack de inscripción para poder acceder al campeonato de fútbol virtual que C.O.E.V.Y.S organiza.



¡Y GANA!

La inscripción al campeonato de dará derecho a poder ganar premios por valor de 6.000.000 de pts.



CAJA MADRID

KELME

ViaVoice 98

CADENA SER

ARRAKIS

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Micromanía, Apartado de Correos 328 Alcobendas 28100 (Madrid), indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO CAMPEONATO DE FÚTBOL VIRTUAL (MICROMANÍA)

2. Las 100 primeras cartas recibidas serán premiados con una Inscripción al Campeonato de Fútbol Virtual. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 26 de Abril al 15 de Mayo de 1999.

4. La elección de los ganadores se realizará el 16 de Mayo, y la fecha máxima de inscripción al campeonato será del 29 de Mayo de 1999. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Micromanía.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: COEVIS y HOBBY PRESS, S.A.

CUPON DE PARTICIPACION

NOMBRE\APELLIDOS
DIRECCION
LOCALIDAD
PROVINCIA
C.POSTAL
TELEFONO

☐ Si, deseo recibir información de futuros campeonatos que organice C.O.E.V.I.S

Compañía: **GROLIER INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**





El número de enemigos que nos cruzaremos en nuestro camino es lo suficientemente elevado como para evitar la monotonía en este aspecto

Procesador: Pentium 120 MHz • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	72

La cámara pierde a nuestro protagonista en ocasiones y los efectos de clipping son habituales. El efecto del agua ha sido muy bien conseguido. Las escenas de lucha no consiguen enganchar debido a su elevada dificultad.

puntuación total **72**



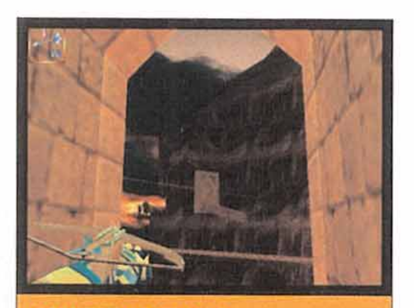
Fiona, una bella hada con la que toparemos en ocasiones durante nuestra aventura, nos deleitará con su música e información sin pedir nada a cambio. Es uno de los pocos personajes que intervienen en «Asghan. The Dragon Slayer» que nos prestará sus servicios sin coste alguno.

Asghan. The Dragon Slayer

Regreso al medievo

Abrimos los ojos y nos encontramos en un mundo de fantasía medieval bajo un entorno completamente tridimensional. Todos los ingredientes de la pócima milagrosa están ahí: dragones, hadas, caballeros con su armadura correspondiente, horcos y un sinfín más de personajes que suelen habitar estos mundos de fábula. ¿Vas a resistirte a tan prometedora aventura?

La historia que da vida a «Asghan» nos pone en el papel de un joven príncipe, cuyo nombre da título al juego, con una misión dura ante sí. Su tío Morgan es el malo de la película e intenta destruir nuestro imperio ayudado por un poderoso ejercito de dragones. Es necesaria una intervención inmediata para que la situación no se le escape de las manos a nuestro protagonista.



CON PULSO FIRME

Pocas serán las flechas que encontremos en nuestro camino, así que conviene racionarlas en medida justa. Si la espada se maneja exclusivamente con el teclado, a la ballesta le sucede todo lo contrario: se dirige y dispara con el ratón. Esta extraña combinación puede suponer un pequeño lío, teniendo en cuenta que ya son suficientes la cantidad de combinaciones de teclado a controlar.



Bajo el agua y en su superficie podremos movernos con una agilidad digna del mejor nadador.

Tal y como muestran las imágenes que acompañan estas líneas, nos encontramos con un juego tridimensional en tercera persona, con componentes de aventura y acción, puntualizando que prima más lo segundo. Y lo primero que llama la atención es la variedad de enemigos con los que podremos toparnos en nuestro camino; hacen un total cercano a los 60. Todos ellos se defienden con muy buen estilo y serán necesarias unas cuantas partidas para llegar a controlar, al menos un poco, las capacidades ofensivas de nuestro bravo guerrero.

La mayoría de personajes que nos crucemos por este mundo medieval se acercarán a nosotros con intenciones poco pacificas por lo que las escenas de lucha se dan con cierta frecuencia. Inicialmente, sólo contamos con dos armas básicas –además de unos cuantos conjuros–: la espada y la ballesta. La primera para luchar en la corta distancia y la segunda, de uso limitado, para utilizar en casos muy particulares. El manejo con la espada comprende un total de ocho movimientos que deben ser combinados adecuadamente si queremos triunfar. No vale repetir el mismo golpe hasta la saciedad, ni rehuir el cuerpo a cuerpo mediante el uso de la ballesta –la puntería con ésta se hace muy complicada–. En cuanto a la IA, es adecuada cuando la espada hace aparición, pero no tanto cuando hay distancia por medio –ni siquiera son capaces de sortear el obstáculo de un par de barriles–. Los gráficos y sonido cumplen, pero es posible encontrar defectos, especialmente a nivel gráfico. Por un lado, nuestro protagonista se "fusiona" con paredes y demás objetos bastante a menudo. Otro aspecto mejorable es el seguimiento de la cámara; al ser muy a menudo estrechos pasillos, si nos ponemos de espaldas a una pared el ángulo de visón cambiará dando lugar a la confusión del usuario.

La sensación final es agridulce ya que, aunque incorpora detalles de buena calidad, el conjunto no ofrece todo lo que de él se podía esperar. Además, la sombra de «Heretic 2» puede ser un inconveniente añadido para este «Asghan».

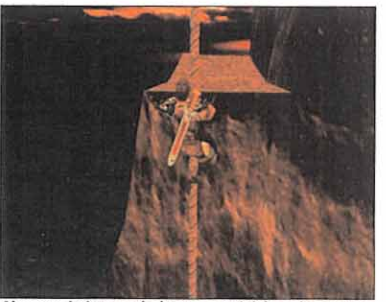
J.J.V.



Como se puede observar, el efecto de translucidez y ondulación aplicado en la superficie del agua se puede calificar de sobresaliente.



El desembarco en la isla no va a ser tan tranquilo como esperaba nuestro protagonista. Todos los problemas empiezan pronto.



Algunos de los movimientos acrobáticos de nuestro héroe recuerdan a los protagonizados por Lara Croft.



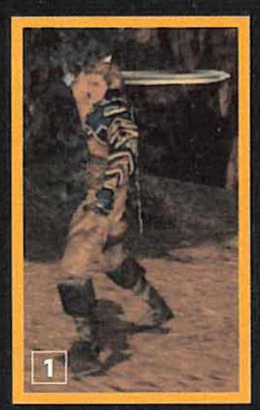
Atravesar la dura coraza de algunos de los caballeros será toda una prueba para nuestra modesta espada.



Asghan *Consejos y técnicas*

Seguidamente os pasamos a relatar una serie de consejos generales, técnicas de lucha para poder triunfar y datos sobre cómo sortear algunos de los obstáculos que aparecen en este peculiar juego de «Asghan».





1



2



3

Técnicas de lucha

Nuestro protagonista es capaz de realizar variadas combinaciones con la espada gracias a la pulsación simultánea de dos o tres teclas. Algunas de ellas son realmente útiles mientras que otras requieren una gran práctica para ser utilizadas eficazmente. A continuación veremos algunos de sus movimientos:

GOLPE RÁPIDO (1): Se trata del típico golpe de espada que todos daríamos en una situación como la del protagonista. De escasa dificultad de ejecución, tiene la ventaja de ser uno de los más rápidos.

GOLPE BAJO (2): También de ejecución sencilla, está especialmente indicado para hacer daño a nuestro rival esquivando uno de sus golpes simultáneamente.

A LA MEDIA VUELTA (3): Es uno de los más espectaculares, y potente como ninguno –gracias al gran recorrido de la espada–. Muy similar al inolvidable golpe del «Barbarian», pero con la variante de un final en vertical.

CON ESTILO (4): Digno de los mejores bailarines de ballet; una forma muy elegante de finalizar un combate.

IDA Y VUELTA (5): Ideal para salir de las distancias cortas. Nuestro protagonista propina una patada al frente y se retira lejos con una elegante voltereta.

CIRCENSE (6): Es muy complicado de calcular, pero si se realiza correctamente pilla "in fraganti" al adversario. Consiste en una rápida voltereta lateral seguida de un golpe certero.

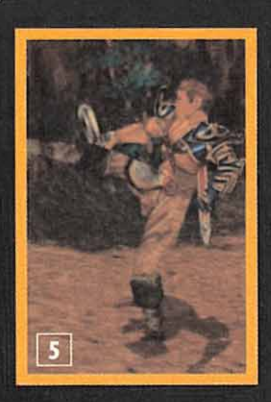
LO MÁS BASICO (7): Para poder atacar con cierta tranquilidad hay que ser capaces de detener los ataques recibidos. Sin este movimiento, los demás carecen de importancia.

Consejos generales

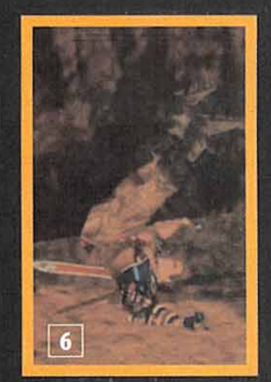
- Evitar el combate "golpe por golpe", es decir, hay que golpear y evitar ser golpeados a toda costa.
- No dejar sin mirar ninguna parte del decorado. Esto no cuesta mucho y podemos encontrar alguna flecha o comida.
- La famosa técnica de grabar la partida tras cada enemigo derrotado se hace en este juego una máxima imposible de eludir.
- Los fallos de clipping que posee el juego pueden ser utilizados a nuestro favor. Por ejemplo, si nos encontramos cerca de una puerta y conseguimos atraer la atención del enemigo, podemos cerrarla y quedar cada uno a un lado de la misma. Aunque parezca extraño, se puede abatir fácilmente a cualquiera soltando mandobles que atraviesan mágicamente la madera.
- Las flechas son escasas; deben utilizarse en situaciones complejas y luego recuperar las que se queden clavadas en las paredes.



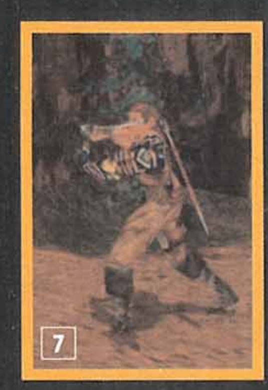
4



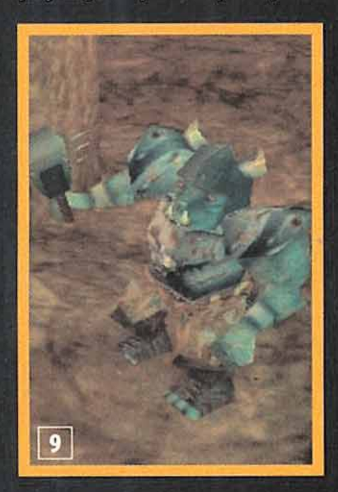
5



6



7



9



10

Algunos de los obstáculos

HORCO (8): Aunque de apariencia poco peligrosa por su estatura, no dudará en golpearnos con su martillo de clavos al mínimo despiste. Suele habitar en las cuevas.

AGUILA (9): Su principal virtud es la de pillarnos por sorpresa en los momentos más inoportunos. Vuelan en círculos lejos de nosotros hasta que, de vez en cuando, se acercan para limar nuestra energía. Si la vemos venir, un golpe simple acabará con ella, así que la única solución es estar bastante atentos.

CABALLEROS (10): Son varios los tipos que iremos encontrando en nuestra aventura. Los más simples, de color gris, utilizan su espada de manera habilidosa. Un segundo tipo, de color verde, atacan desde la distancia con sus ballestas. El de la imagen, situado en un final de fase, es mortal en el cuerpo contra cuerpo.

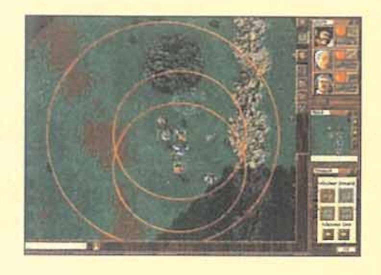


11

Compañía: **EMPIRE/ DINAMIC MULTIMEDIA**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA**




Una interesante idea que se queda vacía de contenido por algunos fallos técnicos



Procesador: Pentium 100 MHz • RAM: 16 MB • Multijugador: Sí (modem, Internet y red local) • Tarjeta 3D: No

TECNOLOGÍA:	66
ADICCIÓN:	73

Las absurdas carencias gráficas condicionan enormemente el conjunto del juego, desmereciéndolo. Los mapas son enormes, pero las posibilidades de desorientarse en ellos también lo son. Su reducido precio y la traducción íntegra al castellano son dos alicientes para probarlo, aunque podría ofrecer algo mejor.

puntuación total 69





Cada uno de los personajes tiene unas habilidades y cualidades que influirán en su comportamiento y en las acciones que pueda realizar.

Fields of Fire

Un curioso experimento

«Fields of Fire» es un curioso experimento de juego que coge elementos de otros, pero que no pretende parecerse a ninguno de ellos. De lo bien que se pretende conjuntar todo surge un producto con bastantes remiendos y muy buenas intenciones, aunque lejos del resultado pretendido. A pesar de todo ello, consigue atraer al jugador.

Aunque de clara estrategia, es un juego un tanto inclasificable, ya que tiene algún que otro componente de JDR, una táctica pretendida y un difuminado –aunque siempre presente– trasfondo de simulación histórica.

«Fields of Fire» se encuadra en las guerras entre franceses e ingleses por el control de América del Norte durante el siglo XVIII, con los indios como tercera parte en discordia. Manejando un grupo de hombres comandados por un líder deberemos cumplir unas misiones para poner nuestro granito de arena en la independencia de la nueva nación.

El juego se desarrolla en tiempo real, entendido como contraposición a los turnos, aunque el planteamiento podría ser el de un juego de tablero. Movemos a nuestras unidades sobre un mapa plano visto desde arriba –con sólo dos niveles de zoom–, en el que la "niebla de guerra" nos impide ver aquel terreno por el que aún no hemos pasado. Los mapas son de un tamaño más que respetable, sembrados de accidentes geográficos, construcciones y enemigos: soldados, indios, y animales salvajes.

Esto viene a representar el clima de lucha constante que el juego nos quiere transmitir, aunque habrá otros conceptos claves para el éxito, como la diplomacia, la exploración, la elección correcta de los miembros de nuestro grupo y su equipamiento adecuado. Cada uno de los cuarenta personajes posee un número inicial de habilidades –aunque puede aprender más– y unos indicadores que muestran su moral, destreza, vida, etc. que les hacen más idóneos para unas misiones u otras. La gestión del grupo se realiza a partir de órdenes del líder, aunque podremos controlar a cualquiera de los personajes que lo forman.

El combate es el elemento mayoritario, aunque por desgracia es un tanto incontrolable y anárquico, como el manejo de los personajes, cuando hay muchos en pantalla, con desagradables ralentizaciones. Además de luchar, nuestros personajes recogerán objetos, que luego podrán utilizar, intercambiar o vender. El comercio es un aspecto anecdótico, pero aporta variedad.



PARA MAYORES Y PEQUEÑOS

Aunque por el título pudiera parecerlo, no vamos a hacer referencia al público objetivo del juego, sino a las máquinas en las que puede funcionar. Porque «Fields of Fire» incluye dos versiones, una de 16 bit (con gráficos en miles de colores) y otro de 8 bit (en 256 colores), para que la fluidez y jugabilidad del juego sea idéntica sin depender de la máquina. Desgraciadamente, depende más de cuestiones internas del juego. Sin embargo, ésta es una interesante opción que más juegos deberían incluir.



Éste es el mayor nivel de zoom, de los dos existentes, al que podremos llegar.



En esta tienda compraremos armas y pertrechos para que los diferentes miembros de nuestro grupo puedan marchar en condiciones.

El interfaz es simple, sin demasiadas facilidades, con posibilidad de desplegar ventanas múltiples. Los gráficos son poco más que icónicos, con un nivel de detalle ridículo, convirtiéndose en el aspecto menos atractivo del juego, al contrario que la música, que alcanza un buen nivel. Es importante reseñar que el juego está totalmente traducido a nuestro idioma, incluyendo hasta las voces del narrador y los personajes, lo que contribuye a generar un ambiente de juego agradable y realista, apoyado por vídeos y documentación sobre la época.

La idea es buena, y la puesta en escena de la misma es bien intencionada, pero con resultados más bien pobres. Es un juego muy accesible a cualquier tipo de jugador, pero a medida que aumenta el nivel de exigencia de este último, disminuye lo que el juego le puede ofrecer. Consigue el aprobado, pero con escasos méritos para mucho más. Tan sólo entretenido, y no por mucho tiempo.

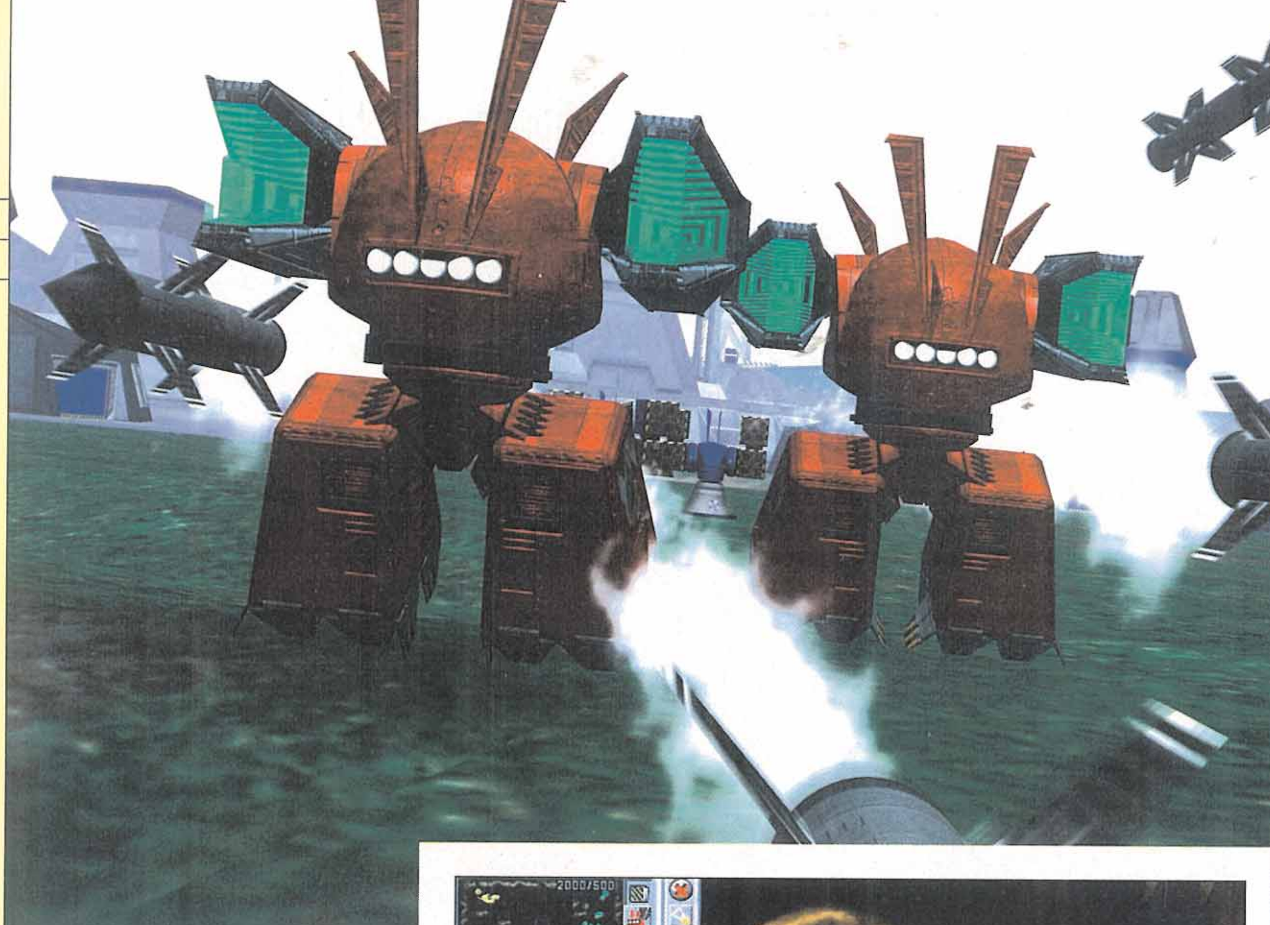
C.S.G.


EXPOCÓMIC'99
II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN
EXPOGAMES'99
I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID
del 20 al 23 de mayo de 1999
Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres
Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid
El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
CENTRO MAIL
Tiendas Centro Mail
Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas
del Palacio de Deportes
◆ Exposiciones ◆
◆ El mundo del manga y el anime ◆
◆ Proyecciones en relación al mundo del comic ◆
◆ Presentación de las últimas novedades editoriales ◆
◆ Mesas redondas y coloquios ◆
◆ Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras ◆
◆ Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas ◆
A&J TORRES
EMPRESAS COLABORADORAS:
MICRO mania
Nintendo Acción
ONDA 10 MADRID 102.7 FM
Onda Melodía MADRID 87.7 FM
El Corte Inglés
HOBBY
Play
PLANETA DeAGOSTINI COMICS
CENTRO MAIL
Glénat
EDICIONES LA CÚPULA
NORMA Editorial
Emisora oficial de EXPOCÓMIC'99
40 PRINCIPALES Madrid 93.9
PROMUEVE.
Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud
ORGANIZA.
ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1ºD.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05
www: dreamers.com/expocomic
e.mail: demunck@datalogic.es

Punto de Mira

Compañía: **CHARYBDIS/ACCLAIM**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**

En muy pocos años, el género de la estrategia en tiempo real ha visto cómo aumentaba sin límite el grupo de juegos que acogía. Muchos de ellos han sido tan sólo clones más o menos modificados de «C&C» o «Warcraft». Aún siguen apareciendo, afortunadamente, juegos que intentan llevar este tipo de estrategia hasta sus últimas consecuencias, intentando innovar lo más posible, apoyados en un nivel de realización muy elevado. No obstante, parece ser que todo está inventado.





Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí (imprescindible con 4 MB) • Multijugador: Sí (Internet, modem, serie y red local)

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	82

El juego es tan bueno gráficamente que requiere una aceleradora 3D para dar el máximo de sí. La diversidad de las misiones no es el plato fuerte del juego, aunque haya que hacer muchas cosas en ellas. El entorno es un gran acierto que consigue un juego gratificante, adictivo y bastante realista.

puntuación

total **80**

Machines
Tecnología punta



Las texturas del suelo y del cielo, así como las explosiones y efectos de luz, "tan sólo" merecen el calificativo de brillantes.



La alternancia de misiones que nos propone «Machines» de día y de noche es un elemento más de variedad a añadir al juego, la cual termina en cuanto nos salimos de las misiones. Lo que sí le puede añadir longevidad al programa es su excesiva dificultad.

Una vez más, aunque Acclaim en su primera incursión en este tipo de estrategia –también lo intentó en la de simulación con «Constructor» y ahora repite con «Streetwars»– nos traiga aires nuevos para el género, «Machines» no se puede considerar un producto totalmente original. Aunque no es el típico juego de estrategia en tiempo real, se mueve en el entorno de «Battlezone», «Urban Assault» o, el más reciente, «Warzone 2100», y cuenta con toques que nos traen a la memoria programas como «Myth» o incluso «Total Annihilation».

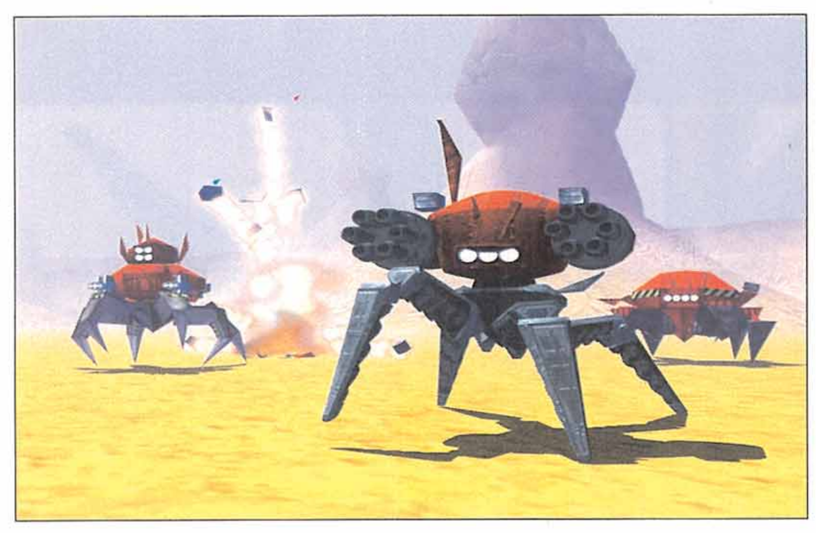
Se trata, por lo tanto, de un juego de estrategia en tiempo real que transcurre en un entorno totalmente tridimensional, en vistas tanto en tercera persona –componente estratégico– como en primera –lo que le da el barniz de acción–.

Las vistas empleadas nos dan una perspectiva óptima del juego

EL CONCEPTO Y LA MÁQUINA

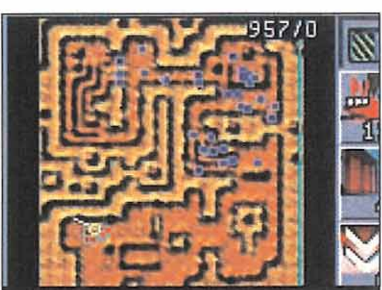
«Machines» cumple a pies juntillas con los requisitos para ser considerado un buen juego de estrategia en tiempo real, pero aporta algo más. Tenemos 20 planetas para explorar, en los que construir una base mediante la recolección de recursos, con la que levantaremos un ejército para limpiar de máquinas enemigas el planeta y tomar el control del mismo. Nuestras máquinas también se pondrán manos a la obra en el campo de la investigación, para descubrir nuevas tecnologías y unidades que poder construir de entre los 50 tipos que el juego incorpora.

Hasta aquí todo lo normal de los juegos de estrategia en tiempo real, pero «Machines» tiene otras interesantes cualidades, unidas a la posibilidad de manejar los robots metiéndonos en ellos, desde una perspectiva en





Los resultados gráficos más impresionantes, y los requerimientos más exigentes, se obtienen en la máxima resolución.



Las unidades constructor se afanan al máximo para conseguir levantar la estructura que les hayamos ordenado realizar.

primera persona, con un interfaz muy sencillo para su manejo mientras controlamos al resto del ejército.

También podremos utilizar tácticas de espionaje para infiltrarnos en los laboratorios enemigos y robar la tecnología allí presente. Además, un ataque en un determinado edificio matará a sus ocupantes, pero dejará la estructura intacta para que la podamos capturar con tranquilidad. El combate tiene lugar normalmente en localizaciones exteriores, aunque también hay misiones en el interior de edificios.

Como ya hemos mencionado, el campo de batalla es 3D, dotado de multitud de vistas, con una perspectiva similar a la de «Myth», que nos permite controlar con facilidad a nuestras tropas y desplazarnos por el entorno con el objeto de ver lo que nos rodea. La niebla de guerra está siempre presente durante el juego, creando un ambiente difuminado interesante, mucho mejor que la oscuridad típica de programas similares. Los menús aparecen cuando son necesarios y no estorban al entorno principal de juego. El mapa general es diminuto aunque sirve como referencia, pero nada más.

La estructura de «Machines» es en forma de campaña, con misiones lineales, en las que podremos pasar unidades y recursos de una a la siguiente cuando la completamos. Aunque también hay una opción para tomar parte en un combate rápido entre las facciones de máquinas existentes. En modo multijugador cumple sin demasiados problemas, dado su planteamiento y realización.

Algunas misiones tendrán lugar en escenarios en interiores de edificios, cambiando por completo la estrategia a emplear.

El componente acción es debido a la posibilidad de controlar cada robot en primera persona

SIMPLEMENTE BUENO

Cuando abrimos la caja de «Machines» nos encontramos con dos CD, uno para el juego y el otro para las múltiples animaciones de transición entre misiones. Esto ya nos pone sobre aviso acerca del cuidado puesto tanto en preservar el argumento como de agradar visualmente al jugador, empeño que no se queda en el vídeo, sino que se traspasa también al juego.

Charybdis ha utilizado un engine 3D de su propiedad con el que han construido un entorno de juego muy exigente técnicamente, pero que ofrece unos buenos resultados. Las texturas, el render y los efectos visuales son muy buenos, y la realización de las máquinas y su animación merece una mención especial. El detalle de las unidades y su tamaño son bastante elevados, lo que hace necesario una buena aceleradora 3D –casi obligatoria– para poder mover varias decenas de las mismas simultáneamente en pantalla, junto con explosiones y efectos de luz, sin que repercuta en la jugabilidad. El sonido es bueno, pero visualmente «Machines» es realmente más que bueno, con aspectos sobresalientes.

La jugabilidad es elevada dependiendo del equipo que tengamos, siendo necesaria una máquina muy potente para obtener los mejores resultados. La longevidad también es grande, pero más que nada por la dificultad, que no por la variedad de las misiones, aunque la opción de combate rápido y directo también se agradece.

Acclaim sigue demostrando que realmente tiene algo que decir en el campo estratégico, aunque no sea su habitat natural.

C.S.G.

¡ Menuda máquina !



A primera vista, «Machines» da una imagen excelente y su calidad es más que evidente, pero no trasluce unos requerimientos de sistema como los que realmente necesita. Son verdaderamente impresionantes, más propios del más avanzado de los arcades 3D que de un juego de estrategia en tiempo real, a pesar de los buenos resultados obtenidos. 640x480 es la menor resolución que soporta, mientras que en la de más calidad gráfica nos vamos a 1.280x1.024 píxeles. Impresionante. En principio, una buena aceleradora 3D con al menos 4 MB de memoria y un Pentium 200 son imprescindibles, pues el juego no funciona con menos. Sin aceleradora o con un procesador menor, el juego es francamente injugable, pues los saltos y las ralentizaciones son continuas. Pero si queremos un juego realmente fluido y las mejores prestaciones, necesitaremos una máquina bastante más potente, ya un Pentium II, y los 12 MB en la memoria de nuestra aceleradora 3D, preferiblemente una 3Dfx (Voodoo II o similares).

En el apartado de sonido, si queremos aprovechar todas las posibilidades en cuanto a tridimensionalidad que ofrece, deberemos disponer de un dispositivo de sonido que aproveche al máximo las tecnologías Aureal A3D y DirectSound.

Inteligencia artificial

En «Machines», la raza humana programa unos robots y los dota de una avanzada inteligencia para que conquisten y colonicen distintos planetas para ella, preparando el camino para la llegada humana que nunca había de producirse. Las máquinas cumplen con la misión para la que habían sido programadas, colonizando con éxito los planetas que se les había encomendado, desarrollando su inteligencia y construyendo otras máquinas y estructuras que soportan su mecánica civilización. Como era de esperar, y dado que existen cuatro razas de máquinas, al final chocaron unas con otras en cierto planeta, y ya estaba formado el lío. A partir de aquí, como siempre, sólo puede quedar una raza.

Las máquinas se comportan de forma autónoma, sin estar dirigidas por nadie, tan sólo comandadas por una de ellas –la que nosotros simbolizamos–. Para ello, los diseñadores las han dotado de un elevado nivel de IA. Su comportamiento es totalmente mecánico, sin sentimientos, pero organizadas según una jerarquía social, que las divide en civiles y militares, asignándolas tareas para las que están específicamente dotadas y negándolas otras. Las civiles construyen, recolectan e investigan para crear modelos más avanzados, mientras que las militares exploran y luchan. Dentro de estas últimas también hay rangos y especializaciones.

El equilibrio de las unidades en el juego es tal que, no son tan sólo las máquinas más potentes y mejor acorazadas las que necesitamos para conseguir la victoria. Hasta la más pequeña e insignificante máquina nos será útil y necesaria para cierta función.

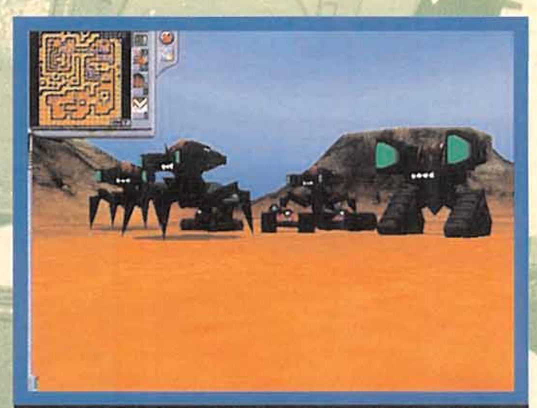
De todo esto se desprende que la IA de «Machines» es sublime, como de hecho es. La función de búsqueda de caminos por parte de las unidades cuando se las da una orden es excelente, lástima que los mapeados obliguen a dar tantas vueltas y superar tantos recovecos para llegar a un punto determinado. En combate, las máquinas manejadas por el ordenador son un contrincante fabuloso, capaces de detectar los puntos débiles de nuestro ejército y aprovecharlos en consecuencia, así como de saber en qué momento están en franca desventaja y la retirada es la opción más aconsejable. Esta efectividad en el combate tiene parangón a la hora de construir los edificios y desarrollar tecnología, y es uno de los factores que constituyen la elevada dificultad del juego.

Machines *Primeros pasos*

Machines está compuesto por un total de 20 misiones que se desarrollan en distintos sistemas solares, el primero de los cuales es Corinthian, compuesto por una estrella amarilla con seis planetas que la orbitan. Algunos de esos planetas están siendo colonizados por nuestros enemigos, cosa que tenemos que impedir actuando con rapidez mediante acciones militares.


El aspecto que ofrece una cualquiera de nuestras bases (o del enemigo) es tan amenazante como el que se muestra aquí.


La adecuada combinación de las unidades aéreas con las terrestres proporciona los mejores resultados en el campo de batalla.


El agrupamiento de unidades del mismo tipo es lo más eficaz, pues así se apoyarán unas a otras con facilidad.

MISIÓN 1: Make Contact

Adelphi9 es un planeta rocoso y árido que se encuentra en el borde exterior del sistema Corinthian. Nuestra misión será colonizarlo y tomar posesión del mismo antes que lo hagan nuestros enemigos. La presencia militar enemiga en el mismo será escasa y los problemas para cumplir nuestro objetivo, por tanto, mínimos.

En esta primera misión de toma de contacto, como bien dice su título, deberemos empezar a montar un sistema defensivo en Adelphi9, para mantener el planeta y rechazar los ataques enemigos. Lo primero será encontrar al comandante y llevarlo hasta la base con nuestro ejército. Una vez allí deberemos protegerla de algún ataque esporádico. Para ello construiremos una fábrica militar, para producir al menos cinco reapers, dotados de armas de largo alcance, que agruparemos en las zonas de incursión enemigas. Es importante proteger al comandante de los ataques enemigos, pues si muere la misión habrá fracasado.

MISIÓN 2: Establish Military Base

La segunda misión, todavía en el planeta Adelphi9, nos encarga la construcción de una nueva base militar para eliminar las máquinas militares enemigas que se encuentran cerca de nuestra posición. Primero construiremos la base con todos los edificios necesarios para la recolección de materias primas, que nos permitirán crear una fábrica militar y torretas defensivas fortificando la base. De nuevo utilizaremos los reaper como arma defensiva para proteger a los obreros en sus tareas constructivas. Es recomendable no abandonar la base en busca de enemigos hasta que no esté fortificada la base, y dejar siempre un retén de defensa.

MISIÓN 3: Seek and Destroy

Nuestros enemigos han establecido una base en las cercanías de nuestra posición, y están comenzando a ponerla operativa. Nuestro objetivo es destruir su pod antes de que sean mucho más fuertes, lo que dejaría el control de Adelphi9 completamente en nuestras manos. Al principio, un ataque frontal a la base enemiga mermará mucho nuestros efectivos, por lo que debemos localizarla y esperar a que nos envíen refuerzos desde nuestra base. Mientras tanto, aislaremos y destruiremos unidades enemigas dispersas, adquiriendo refuerzos capturando los smelters enemigos con constructors. Es mucho mejor tomar primero el edificio y después buscar con tranquilidad el pod, que suele estar escoltado en raros casos.

MISIÓN 4: Contact Comm-Sat Relay Station

Ya hemos acabado con Adelphi 9 y pasamos a un nuevo planeta, de nombre Dogbar Max, el tercer planeta del sistema Corinthian, muy volcánico y abrupto, con campos de lava y una naturaleza muy inhóspita. En este planeta disponemos de una estación de comunicaciones (DANTE4) de alto valor estratégico que está a punto de caer en manos enemigas, pues se ha informado de actividad en Dogbar Max.

Nada más aterrizar en el planeta Dogbar Max, debemos reagrupar las tropas y dirigirnos sin más dilación hacia la estación, que se encuentra al norte, aunque deberemos dar un pequeño rodeo por el este, con cuidado de las patrullas enemigas que nos harán la vida imposible. Es importante concentrar el fuego en unidades individuales y tener cuidado con la geografía del terreno. En cuanto consigamos llegar a la estación recibiremos los tan deseados refuerzos. Una vez dentro de la estación, los ataques por sorpresa de unidades rezagadas serán más frecuentes, por lo que debemos extremar la precaución. En cuanto consigamos introducir tres de nuestras unidades en la estación, habremos conseguido nuestro objetivo.

MISIÓN 5: Regain Control

Ésta es una misión que tiene lugar en un escenario interior, en concreto dentro de la estación de comunicaciones. Una vez dentro de


Los lanzamisiles estáticos son una de las armas defensivas terrestres más mortíferas y difíciles de destruir.


Los niveles geográficamente más complicados son más idóneos para un tipo de unidades que para otro.


Los paisajes nevados de Talon Prime dan lugar a las misiones aún más complicadas del juego desde el comienzo.


El movimiento de las unidades en bloque es más cómodo y rápido, aunque están más expuestas a los enemigos más poderosos.


Haremos avanzar primero las máquinas más potentes, limpiando después el terreno con los grunts, o bien usándolos por los flancos.

ella tenemos que llegar al núcleo de control y capturarlo para controlar la estación de nuevo. En nuestro camino tendremos que vérnoslas con montones de robots enemigos no dispuestos a cedernos el paso. En esta misión, la administración de nuestras fuerzas es vital, pues sólo contamos para terminarla con las fuerzas con las que empezamos –las que sobrevivieron a la anterior misión–, ya que no recibiremos refuerzos de ningún tipo.

Esto hace de esta una misión bastante difícil en la que la planificación es imprescindible, olvidándonos por completo del ataque frontal, totalmente inútil pues el enemigo nos sobrepasa notablemente en número. Se da la circunstancia de que, si intentamos la misión muchas veces y no conseguimos pasárnosla, quizá sea porque no tenemos suficientes unidades. En ese caso, tendríamos que volver a jugar la anterior misión, consiguiendo terminarla con más unidades para afrontar ésta con más garantías de éxito. Con que consigamos que una máquina llegue al núcleo central, habremos conseguido pasarnos con éxito la misión, tras destruir toda la resistencia que hallaremos en su interior.

MISIÓN 6: Eliminate Enemy Presence

Ésta es la tercera misión en Dogbar Max, todavía dentro del sistema Corinthian. En ella tendremos que expulsar al resto de las fuerzas enemigas que aún quedan en el planeta, que hemos conseguido localizar gracias a la captura de la estación de comunicaciones. La base enemiga se encuentra al norte de la estación, y debemos localizarla y destruirla. Nuestro objetivo primordial es la destrucción del pod enemigo, aunque para ello antes debemos dar unos pasos previos.

Primeramente, reuniremos las tropas, entre las que se encuentran 4 Dozer Constructors para capturar las instalaciones de minado enemigas que están al oeste de la posición de comienzo. De otra forma no podremos obtener mineral, muy escaso en la zona, pero necesario para crear más unidades con las que realizar el asalto final a la base y al pod enemigo. Debemos abstenernos de éste hasta no tener un nutrido ejército, pues las defensas son muy, pero que muy poderosas.

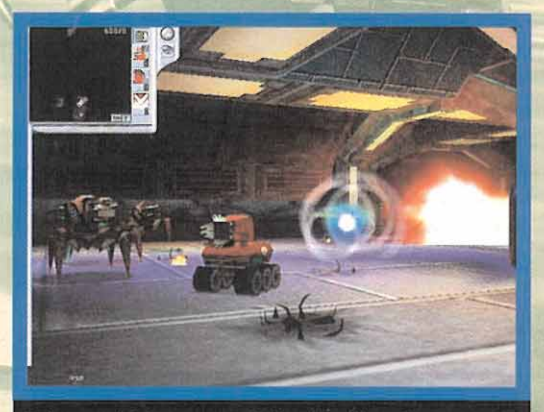
MISIÓN 7: Field Test

La séptima misión supone un nuevo cambio de planeta, pues nos vamos al planeta gaseoso Atticus. Bueno, no al planeta propiamente dicho, sino a su tercera luna, Gracko. Se trata de un pequeño planetoide rocoso y árido, en el que va a tener lugar un importante enfrentamiento con nuestros enemigos para probar una nueva arma que hemos desarrollado: el Gorilla.

Con dos de estas unidades, y otras pocas más que los acompañarán, deberemos destruir todas las minas y smelters enemigos en la zona. Una vez más, nuestro número es mucho menor al del enemigo, y si bien los Gorilla son robots muy poderosos, no son indestructibles, y debemos mantener al menos uno intacto para acabar con éxito la misión. La clave está, una vez más, en pensar en lugar de atacar a lo loco y tomar los edificios con nuestras unidades Constructor auxiliares en lugar de destruirlos con los Gorilla. Con las instalaciones enemigas en nuestro poder, será mucho más fácil obtener un potente ejército con el que hacerles frente.

En nuestra carrera que terminará en el planeta Midian, nos quedan todavía trece misiones que completar. A partir de esta misión que os comentamos saltamos de sistema, a las Border Colonies, y también salta considerablemente la dificultad. El primer planeta a visitar después de éste es Talon Prime, en concreto su luna helada Talok, donde nos espera un centro de investigación secreto que tendremos que desmantelar. Decirlo es fácil, pero hacerlo, eso es otra historia...

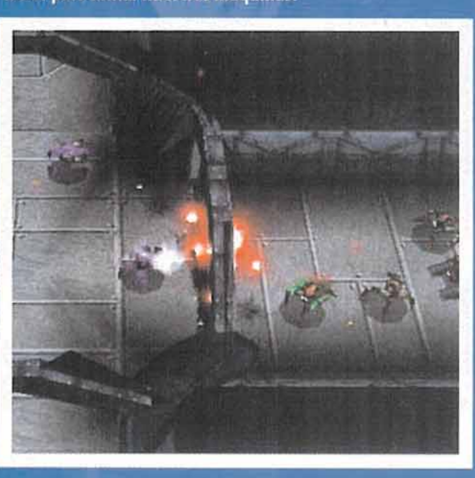

Las diferencias de alturas en los decorados son un elemento táctico importante con el que tenemos que contar.


En los restos dejados por otras máquinas destruidas podemos encontrar objetos que recogeremos para aprovecharlos.

Puesta a punto de las máquinas

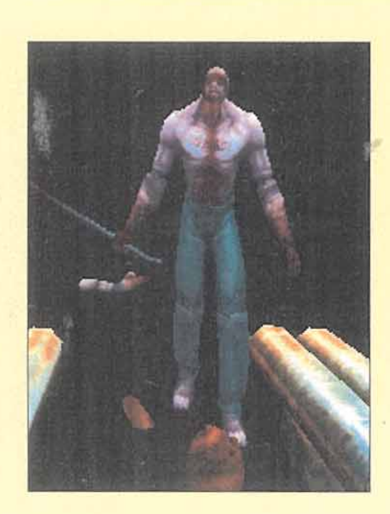


No es ningún secreto desde el momento en que empezamos a jugar con él: «Machines» es un juego difícil. Por eso no estarán de más algunos pequeños consejos rápidos sobre qué hacer para afinar nuestras máquinas.



- La recolección rápida de materiales de construcción es vital, por lo que cuantos más centros de proceso de oro y transportes tengamos, más de prisa produciremos.
- La investigación es un aspecto primordial en el juego para tener acceso cuanto antes a unidades más avanzadas.
- Intenta preservar el máximo número de unidades de una misión de la campaña a la siguiente, pues si no tendrás que repetir la misión.
- Preserva las unidades constructor y ten siempre algunas a mano, pues su función de captura de edificios te será particularmente útil.
- Como decía Sun Tzu, el primer paso para la batalla es la exploración: aprovéchate de tus bien dotados exploradores para examinar el terreno.
- Agrupa las unidades por tipos, y hazlas atacar en grupo o en línea, concentrando el fuego en unidades o construcciones individuales.
- Ten siempre en cuenta una de las mejores cualidades del juego: todas las máquinas son útiles en su papel si las sabemos utilizar.
- El tiempo de giro de las máquinas es un factor tanto o más importante que la velocidad, la coraza o el armamento, y tendremos que tenerlo muy en cuenta.
- Utiliza las unidades aéreas en misiones de apoyo a las terrestres, pero cuidado con las torretas al asaltar las bases enemigas.
- Las unidades médicos (comandante y mariscal) son extremadamente valiosas, por lo que deben evitar el combate y estar protegidas en todo momento.
- Los espías son unidades insignificantes con dos habilidades importantes: robar tecnología al enemigo y colocar campos de minas. Muy curioso en multijugador.
- Para la defensa de bases, los reapers son un arma mucho más barata y rentable que los lanzamisiles o las torretas fijas.
- Las unidades aéreas son candidatas a ser utilizadas en escenarios demasiado abruptos o accidentados, no sólo para ataque, sino también como transporte.
- No tengas reparos en ponerte al mando de alguna unidad potente cuando el combate se ponga feo o simplemente quieras un poco de acción. Hay algunas unidades, como el Vortex Eradicator, que son sumamente eficaces manejadas en primera persona.

Compañía: **MONOLITH STUDIOS**
Disponible: **PC CD**
Género: **DISCO DE MISIONES**



Pocas mejoras significativas y un elevado nivel de dificultad hacen que este título sea únicamente recomendable para jugadores duros, experimentados y pacientes

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (modem, LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	82

Destaca la estructura encadenada de los niveles, en la que vas saltando de zona en zona según vas completando diversas misiones. El elevado nivel de dificultad: hasta un simple acólito es capaz de partirte en dos por la mitad de un escopetazo. La relativa escasez de munición añade un detalle emocionante al juego.

puntuación

total **84**



Hay que tratar de sorprender a los enemigos por la espalda. De esta manera, ahorraremos munición y energía vital.

Blood 2: Nightmare Levels

Misiones candentes

En general, los discos de misiones suelen ser estar formados por parches que mejoran deficiencias del juego básico, acompañados de unos cuantos niveles más con los que dar gusto al gatillo con todo un repertorio de armas nuevas. Muy pocas veces nos encontramos con discos de misiones que verdaderamente introduzcan grandes diferencias con respecto al juego original. Lamentablemente, «Blood 2: Nightmare Levels» no es una de esas raras excepciones. Pero para que comprendáis mejor todo esto, lo mejor será que vayamos por partes.

El disco de ampliación de «Blood 2» está ambientado en una hipotética noche tranquila en la que los cuatro Elegidos se reúnen en torno a una hoguera, y deciden contarse los unos a los otros sus aventuras más peligrosas, aquellas en las que estuvieron a punto de perder la vida o en las que fueron mal heridos. Obviamente, cuando comience la narración te pondrás en la piel de cada uno, teniendo que "revivir" esa experiencia para compartirla con tus amigos.

Así pues, preparáos para recorrer unos niveles gigantescos, repletos de secretos y de enemigos ansiosos de desmebraros de muy diversas formas. En vuestros desplazamientos por los escenarios de «Nightmare Levels», tenéis que ir realizando tareas tipo como encontrar la llave tal o la salida cual para ir accediendo a las distintas zonas de cada nivel. Cada vez que tengáis que realizar una nueva misión, aparecerá en pantalla el icono de la calavera para indicároslo.

A nivel gráfico, «Nightmare Levels» presenta un acabado ligeramente más pulcro que el de «Blood 2», con unos gráficos un poco más suaves. Lamentablemente, no presenta solución a uno de los aspectos más exasperantes del juego original: los elevados tiempos de carga. Hasta un minuto completo os podéis tirar cada vez que queráis cargar un nivel. Si este rasgo, además, lo combinamos con la elevada dificultad de los niveles, donde la mayor parte de los enemigos pueden acabar con vosotros con un par de disparos, y en donde encontrar munición es un auténtico milagro, el resultado final son unas partidas eternas, en las que para avanzar cuatro pantallas podéis estaros fácilmente media hora. Todo ello configura una expansión muy similar al juego original, pero con un nivel de dificultad mucho mayor, que únicamente podrán disfrutar los jugadores más veteranos, y más pacientes.

J.D.M.



ESTUDIAR Y DISPARAR

Aunque se puede tratar de avanzar como un cosaco a tiro limpio con lo más fuerte que se tenga, la dificultad de este disco de misiones hace poco recomendable esta técnica. Lo mejor es que se estudie la zona antes de moverse, ya que siempre hay una manera de eliminar a los enemigos sin muchas complicaciones, dependiendo de su localización. Por ejemplo, si se encuentra a lo lejos, solo y a campo abierto, es presa fácil del rifle de francotirador, mientras que si está en grupo y, como quien dice, a la vuelta de la esquina, puedes hacer estragos con la escopeta. Recordad: la mejor arma es el ingenio. Utilizadlo bien.



Para poder acceder a ciertas partes del laberinto, habrá veces en las que habrá que abrirse paso volando rejas, u obstáculos parecidos.



Si queremos cruzar al otro lado sin problemas, habrá que saltar por encima de las plataformas heladas. Si caemos al agua, perderemos vida.



En los pasillos cerrados, la escopeta es la mejor elección para acabar con los sicarios de Cabal... Sobre todo si tenemos dos, una en cada mano.



Pégate lo más que puedas a la pared para cubrirte del fuego enemigo. De esta manera podrás quitarte de encima sin problemas adversarios muy molestos.

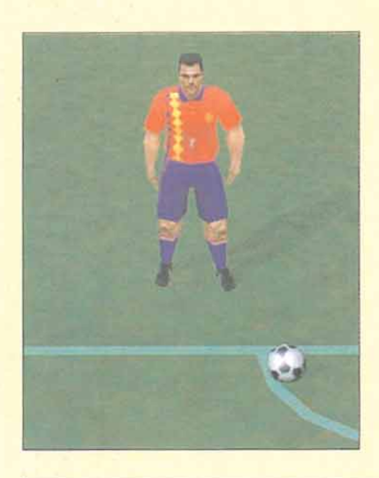


Si no te acuerdas de lo que tienes que hacer, tan sólo con pulsar la tecla del tabulador podrás refrescarte la memoria.

Punto de Mira

- Compañía: **CRIMSON/VIRGIN**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **DEPORTIVO**

El fútbol es uno de los deportes de masas que más dinero mueve en la actualidad –no siempre ha sido así– y tiene una larga trayectoria de popularidad gracias a momentos de gloria en los que ha calado en los mayores que hoy los recuerdan con nostalgia. Por todo esto, los programadores de Crimson han hecho un intento por rememorar épocas de añoranza con jugadores que se convirtieron en leyendas de este deporte en «Viva Football».



Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (en el mismo ordenador)

TECNOLOGÍA:	72
ADICCIÓN:	68

Apreciable la calidad gráfica que pone mucha atención a los pequeños detalles y a las animaciones de los jugadores. Es escueto tanto en las opciones de juego como en las posibilidades de control con los jugadores. El rigor en el reglamento del fútbol y la posibilidad de rememorar históricos partidos es su principal aliciente.

puntuación total 72

Viva Football

40 años de historia

El carácter histórico de «Viva Football» es su principal elemento de distinción que se aprecia nada más iniciar el programa, donde se nos ofrece una secuencia de introducción en el que se recrean 11 de los momentos y personajes más memorables de pasadas ediciones del campeonato mundial de naciones. Puede decirse que «Viva Football» es un nuevo tipo de juego de fútbol que tiene un cariz más romántico que el resto de títulos, ya que con él podemos jugar en las fases de clasificación y los campeonatos del mundo acaecidos desde 1 958 hasta el del pasado año, con las selecciones de todo el mundo. Para ofrecer tal extensión en el tiempo de la historia de este deporte ha sido necesario recopilar gran cantidad de información para poder representar los 1 035 equipos correspondientes a numerosos países que han ido sucediendo su plantilla a lo largo de las pasadas ediciones del campeonato mundial, con un total de 16.700 auténticos jugadores. Estos han sido diseñados de modo específico en sus características, combinando un gran número de atributos para su configuración. Con este ingente número de equipos y jugadores podemos disputar partidos en alrededor de 300 estadios de todo el mundo.

Desde el sistema de control hasta los gráficos es evidente que «Viva Football» mantiene muchas similitudes con las últimas ediciones de la serie «FIFA»



Según la raza, la nacionalidad y particularidades físicas, los jugadores han sido definidos utilizando sutiles cambios en las texturas y los modelos.



Gracias a que dispone de pocos controles, es muy interesante llegar a disputar un partido a "dobles" compartiendo el teclado sin que resulte engorroso.

LOS DOMINGOS POR LA TARDE...

Sin ninguna duda, la posibilidad de jugar en cualquier Mundial de Fútbol de los últimos 40 años es el mayor atractivo del juego. Esto no sólo se limita a cambiar los nombres de los jugadores de cada equipo extrayéndolos de una base de datos dependiendo del país que representan y de la época. «Viva Football» permite hacer un seguimiento de los eventos más relevantes del fútbol internacional reflejando incluso los cambios en el reglamento y en las tendencias tácticas que han ido cambiando en transcurso de cuatro décadas. De hecho, si jugamos un partido de hace décadas, la pantalla nos presentará los gráficos en un blanco y negro añejo, algo anaranjado, que es tal y como los recuerdan nuestros mayores. Sólo faltan los comentarios del legendario Matías Prats.

Una de las posibilidades más llamativas de «Viva Football» es disputar utópicos encuentros entre selecciones de un mismo país, pero de diferente época. Por ejemplo, entre la Selección Española actual y la del año 66.




Al ser sancionados, cada uno de los jugadores se mostrarán protestones o sumisos, según como haya sido su trayectoria en la vida real.


Hay muchísimos estadios para elegir de todo el mundo, que giran desde el gigantesco Wembley hasta el de las Islas Mauricio.


Al marcar un gol podremos experimentar con los mandos para celebrarlo de muchas y variopintas formas para deleite de los aficionados.


Las selecciones disponen de campos para entrenar en un adecuado lugar de concentración, apartados del mundanal ruido.

Podemos enfrentar a selecciones, incluso de un mismo país en diferentes épocas con sus correspondientes plantillas


El acertado uso de captura de movimientos nos proporciona unas animaciones bastante fluidas, de muy buena calidad.

POCAS TECLAS Y POCAS FLORITURAS

El juego emplea un peculiar sistema de control que pretende ofrecer al jugador un dominio de los jugadores de su equipo en la realización de maniobras, como tiros, pases cruzados, paredes, y que resulte fácil de aprender y que está orientado a que sean lo más similares posibles. Pero esta característica tiene el inconveniente de que automatiza la acción del juego y, por tanto, limita en gran medida las posibilidades de control. Además, los movimientos que podemos realizar no son demasiado variados y extensos. De hecho, esta carencia es la principal razón para considerar al programa como un arcade más que un simulador deportivo.

Esta simplicidad es debida seguramente a la naturaleza híbrida del programa, ya que, funcionando en un PC, incluso su interfaz es típico de un juego de consola por su sencillez y porque prescinde del ratón. Con el mismo proceder, el interfaz de controles en el partido ha sido simplificado para que pueda jugarse utilizando tan sólo unas cuantas teclas. No obstante, «Viva Football» incorpora novedades curiosas, como puede ser la de poder celebrar un gol de diversas formas, cada cual más pintoresca.

Los gráficos, que soportan una resolución máxima de 800x600, son bastante buenos manteniéndose a la altura de la actualidad con el uso aceleración gráfica y resultan extremadamente similares a los de «FIFA 99», para que nos sirva de referencia. Pero hay un aspecto en el que destacan notablemente, y es el de las animaciones. Los gestos y movimientos de los futbolistas son muy convincentes y naturales gracias la técnica de motion capture utilizada con más de 5.400 keyframes, puesto que a pesar de que es un sistema bastante convencional, se ha implementado con mucho acierto. Pero también hay cosas que se echan de menos sobre en el diseño de los estadios, ya que son muy similares entre sí y están algo faltos de detalles.

En cuestión de sonido las voces de los comentaristas han sido sustituidas por un curioso sistema de "charla" entre los jugadores del equipo en el que pueden escucharse los típicos mensajes requiriendo el balón o indicando una jugada que los futbolistas suelen utilizar, en el idioma nativo de cada selección.

«Viva Football» es un arcade de fútbol a pesar de su pretensión de ser considerado como un simulador, ya que en esta faceta es ampliamente superado hoy, pero contiene curiosidades que hacen del un programa interesante sobre todos para los apasionados del deporte y su historia.

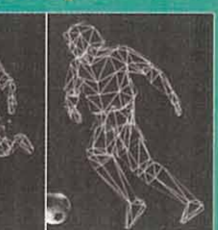
S.T.M.

Glorias deportivas



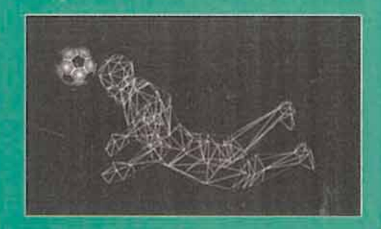
La intención de lograr una ambientación adecuada a cada época del fútbol pasa por presentar los partidos de finales de los 50 y principios de los 60 en blanco y negro. El color ha sido retocado con un matiz anaranjado que nos recuerda escenas memorables del fútbol de aquellos años. Incluso el balón es de un material distinto y menos sofisticado que los actuales. Poder jugar un partido teniendo en plantilla a Diestéfano o Pelé es, cuando menos, interesante. Además, este programa nos da la ocasión para resucitar el memorable encuentro que tuvo lugar en la eliminatoria de clasificación para la Eurocopa del 84 entre España y Malta, a ver si podemos repetir el abrumador resultado ganando 12-1 a nuestro equipo rival.

Estrellas en el tiempo



Dada la gran cantidad de estrellas del fútbol que podemos encontrar en «Viva Football», ha sido necesario realizar un gran número de modelos que se adaptasen al aspecto y la complexión de cada uno que en el mismo particpan. Los modelos de los futbolistas han sido diseñados con gran detalle en número de polígonos, condición indispensable para que se puedan beneficiar de la cuidada técnica de animación de la que hace gala el programa, y que es su factor técnico más destacable. Así, tendremos la ocasión de disputar un campeonato mundial contando con el talento de jugadores tan famosos como Gullit, Pelé o Zidane.





Compañía: **RAGE SOFTWARE**
Disponible: **PC CD**
En preparación: **PLAYSTATION/ DREAMCAST**
Género: **ARCADE**

Tras la elaboración de programas como «Incoming», Rage Software sigue ofreciendo ejemplos de cómo crear un juego de acción convulsiva, sacándole todo el partido posible a las virtudes de la aceleración gráfica. Ahora, además, lo hace con un puro arcade de disparo y que pueda exportarse a esos otros formatos de consola sin cambiar sus características.





Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (hasta dos jugadores en el mismo PC)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	90

El sistema de control es muy sencillo, para optimizarlo al máximo, consiguiendo un dominio absoluto sobre los movimientos del personaje. Para disfrutar al máximo de todos los efectos visuales, se precisa un equipo muy potente. El ángulo de visión, aunque limita la representación del entorno, hace posible incorporar en la escena un ingente número de enemigos y disparos acosando a nuestro personaje.

puntuación total **88**

PRODUCTO MICROMANÍA RECOMENDADO

Expendable

Tormenta de láser

«Expendable» es uno de esos juegos inspirados en un clásico de recreativa, que en este caso se remonta a principios de los años 80 con el fabuloso «Ikari Warriors», y en cierto modo hace una retrospectiva de la acción de los antiguos arcades matamarcianos, con los que tanto disfrutábamos antes.

Tomando el papel de un fornido marine (o de una pareja de marines, en caso de que decidamos echar una partida con un amigo, en el mismo ordenador, siempre) que debe internarse en una serie de desconocidos mundos alienígenas, nuestra misión será luchar por la supervivencia de nuestra especie, amenazada por una hostil raza extraterrestre, exterminando para ello todos los enemigos que salgan a nuestro encuentro, contando para ello con un vasto arsenal a nuestra disposición.



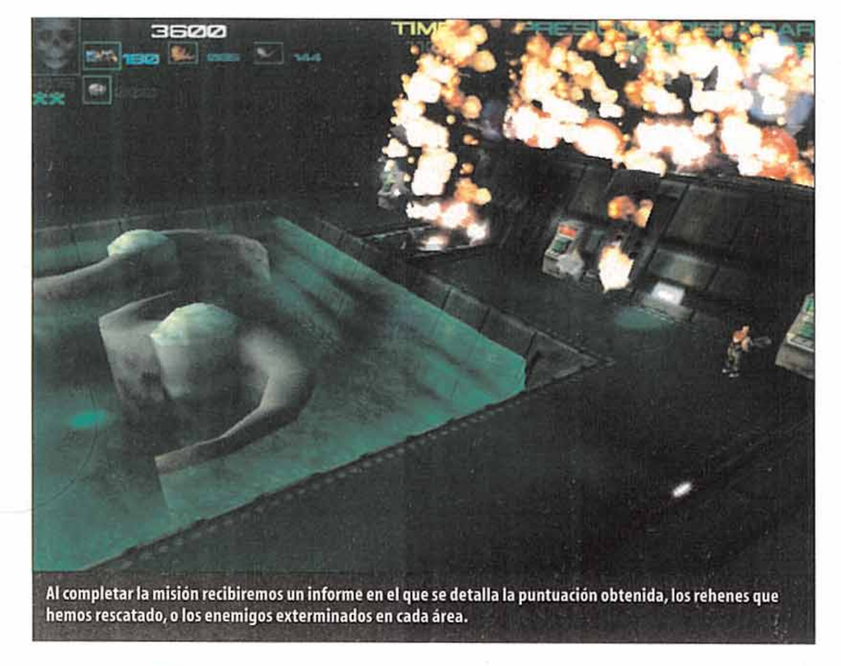
El tamaño de algunos enemigos puede amedrentar, en principio, al jugador, aunque todos suelen ofrecer un punto débil característico, o ser susceptibles a un daño mayor por un tipo concreto de arma.

COMIENZA EL ESPECTÁCULO

El juego comienza en una colonia pacífica de alta tecnología en el momento que es invadida por el enemigo, y no cesará hasta que logremos destruir el nido de alienígenas que se encuentra situado en el mismo corazón de su planeta de origen.

En los entornos tridimensionales que conforman los 20 niveles de que consta el juego, se representa un conjunto de planetas y sus satélites, donde hemos de enfrentarnos a enemigos de diverso poder y también realizar otras funciones, como localizar una serie de llaves de acceso, activar o desactivar dispositivos, o rescatar el mayor número de rehenes humanos posible. A nuestro paso encontramos armamento de todo tipo y objetos para recargar nuestro nivel de salud, que a veces se encontrarán ocultos en bidones o cajas, por lo que será recomendable destruirlos siempre que tengamos ocasión. Por supuesto, nos veremos obligados a intentar esquivar los disparos de nuestros enemigos con la mayor habilidad, y procurar también no acercarnos demasiado a ellos, puesto que si caemos en sus garras podemos darnos prácticamente por muertos.

Dado su carácter de arcade, los controles han sido simplificados, y soporta diferentes tipos de controladores, incluyendo Force Feedback



Al completar la misión recibiremos un informe en el que se detalla la puntuación obtenida, los rehenes que hemos rescatado, o los enemigos exterminados en cada área.

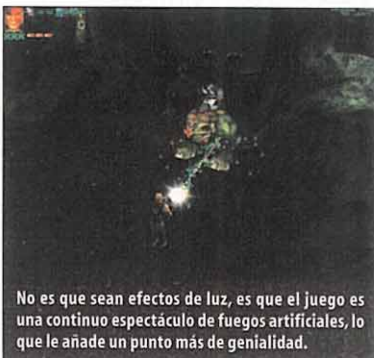
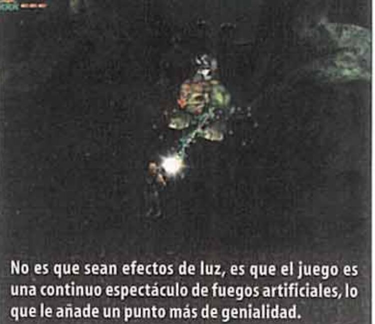
Las armas varían su potencia y efectividad, siempre dependiendo de las circunstancias a las que hemos de hacer frente.



El ángulo de la cámara se adapta a la situación del entorno, pero casi siempre estará situada tras el protagonista desde un plano elevado.


Algunos de los momentos más espectaculares del juego llegan al atravesar pasillos acristalados, que segundos después revientan en mil pedazos.

Las palabras que mejor pueden definir a «Expendable» son acción y efectos especiales, dos buenas razones para interesarse por él



No es que sean efectos de luz, es que el juego es una continuo espectáculo de fuegos artificiales, lo que le añade un punto más de genialidad.

La principal dificultad de «Expendable» radica en contar con los reflejos adecuados para controlar el personaje adecuadamente, evitando las acometidas continuas de disparos y bombardeos a que nos veremos sometidos, pues como es típcio en un arcade de estas características, la aparición de enemigos es constante, y en un número, por lo general, bastante considerable. Continuamente tendremos que estar esquivando láseres y a la vez apuntar con precisión –aunque el uso del "strafe", cuando estemos pertrechados con un arma de considerable potencial nos será sumamente útil–, puesto que algunos necesitarán de gran cantidad de descargas, sin perder de vista tampoco a los rehenes y a algunas simples operaciones que tenemos que realizar interactuando con los objetos del entorno. En tal amalgama de luces, explosiones, disparos, enemigos, etc., es –muchas veces– imposible no perder la concentración, momento en el que empezará a bajar en picado el nivel de salud.

GEOMETRÍA APLICADA

El motor 3D utilizado, confeccionado específicamente para desarrollar «Expendable», es capaz de generar con fluidez entornos en cualquier emplazamiento, ya sea interno o externo –como túneles, bases subterráneas, ruinas, ciudades, etc.–. Pero para conseguir esta fluidez con vistas a otros formatos de consola, los creadores de «Expendable» han implementado una perspectiva en tercera persona elevada sobre el plano de nuestro personaje. Así se consigue liberar al procesador de un gran número de cálculos, ya que sólo se presenta en pantalla una zona limitada del escenario cercana al personaje, además de que se ha incorporado el clásico efecto de niebla. No obstante, el desarrollo del sistema de cámaras permite a los editores de niveles tener un control total sobre éstas, así que la perspectiva cambia según el desarrollo de la acción, aunque la gran virtud en este apartado es que, casi siempre, el ángulo utilizado es el más adecuado para no perder de vista a los enemigos, ni los detalles o acciones que nos puedan afectar. Esto permite mostrar múltiples efectos de luz y utilizar mayor número

Los pistones del engine



El desarrollo técnico de «Expendable» ha puesto especial énfasis en tres aspectos de representación artística. Las animaciones de los modelos 3D, el uso de efectos especiales y el sonido envolvente.

Los artistas responsables del diseño han manipulado texturas en alta resolución a partir de fotos tomadas en diversas localizaciones del mundo.

El motor que se ha incorporado, destinado a la gestión del sonido tridimensional, dispone de 32 canales de audio y ha sido creado para aprovechar al máximo toda la capacidad de los nuevos estándares de sonido tridimensional. «Expendable» hace uso de avanzados recursos de cálculo geométrico para ofrecer efectos de luz volumétrica, texturas animadas, mapeado de relieves o lentes, además de utilizar objetos con diversas fuentes de luz. La cantidad y nivel de detalle de estos efectos puede configurarse según la potencia del equipo con el que se va a jugar. También usa un sistema de animación de personajes que permite interpolar movimientos, es decir, alternarlos y combinarlos de muy diferentes maneras.



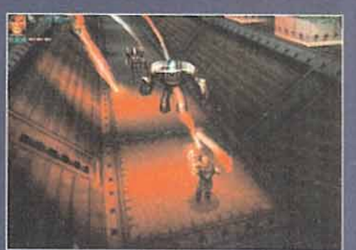
El arsenal de un marine



La equipación del personaje es tremenda, así como la variedad en el funcionamiento de las armas.

- **Rifle de pulsos:** Pequeñas cargas de poca potencia pero que tienen un modesto alcance y cadencia.
- **Lanzallamas:** Una lengua de fuego achicharra al enemigo que quede envuelto en ella.
- **Misiles zigzagueantes:** Describiendo eses y sinusoides revolotean hasta encontrar una víctima.
- **Lanzador de cohetes múltiple:** Lanza proyectiles en línea recta hasta su objetivo.
- **Misiles guiados por calor:** Buscan formas de vida y se dirigen a ella una vez la "enganchan".
- **Cañón multitubo:** Dispara una lluvia de proyectiles.
- **Desintegrador:** Puede borrar del mapa a un enemigo.
- **Escopeta:** Potentes disparos de cartuchos.
- **Phantasm:** Fulmina todo lo que encuentre a su paso.
- **Anulador de armas enemigas:** Deja indefenso al agresor.
- **Minas:** Son sigilosas y devastadoras en todas sus variantes.
- **Napalm:** Fríe a todo el que se encuentre en su proximidad.
- **Granadas de Fragmentación:** Extiende metralla al detonar.
- **Cargas explosivas:** Altamente destructivas.
- **Ataques aéreos:** Arrasan una zona por completo.
- **Orbitales:** Permiten usar varias armas a la vez.
- **Escudo:** Protege de agresiones.







Las secuencias en las que veremos enormes explosiones hacer añicos parte de los escenarios, y gigantescas naves pasearse por encima de nuestras cabezas, para luego estrellarse contra el suelo, son una constante.



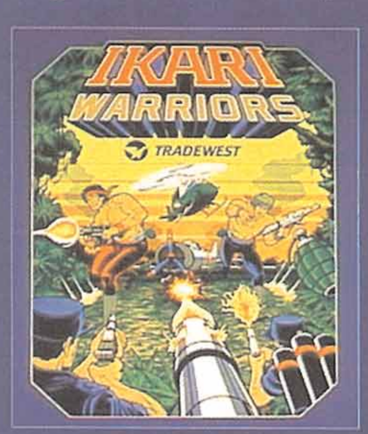
No sólo son hordas de alienígenas, también disponen de artillería pesada, vehículos de asalto y naves. Como muy peligrosas habrá que considerar a las ametralladoras situadas en puntos estratégicos del escenario.

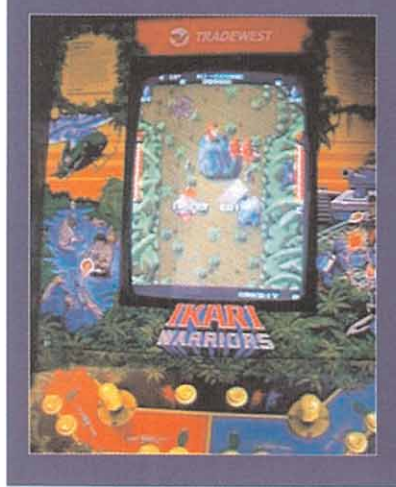
de polígonos, lo que se traduce en escenarios con alto nivel de detalle y en la posibilidad de mostrar hordas de tropas con gran cantidad de alienígenas. Eso sí, la potencia de proceso que requiere es exagerada si queremos disfrutar de los niveles de detalle gráfico y resolución máximos, quizá por el derroche de efectos y florituras, y probablemente también porque no se haya optimizado la programación lo suficiente. Lo que sí es de agradecer es que «Expendable», afortunadamente, está dotado de suficiente flexibilidad para que pueda ser disfrutado por un gran margen de equipos, aunque se tenga que sacrificar el modo más elevado de alta resolución y algunos efectos visuales, en 1.024X768.

CODO CON CODO

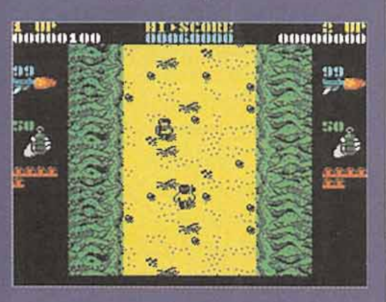
A pesar de que no ofrece gran variedad de opciones en su modo de juego, hay uno que llama particularmente la atención y que se muestra como una grata posibilidad realizada con acierto. Se trata del modo de juego a dobles, al que ya hemos hecho mención al comienzo, algo que parecía olvidado desde las recreativas de hace algunos años, puesto que hace tiempo no se da en un programa de calidad, que parta de un concepto similar al de «Expendable» o del juego en que se basa, «Ikari Warriors», cuando hace unos años era, prácticamente, la norma en los salones de coin op. Compartiendo escena, siempre en el mismo ordenador, podemos jugar en modalidad cooperativa con un compañero marine y

Algunas cosas no pasan de moda





Muchos, aunque ya no tan jóvenes, somos los que recordamos aquel divertido videojuego cuando comenzaba el auge de las salas recreativa; nos referimos a «Ikari Warriors». Han cambiado mucho las cosas desde entonces, tanto que eso de que «Expendable» está inspirado en aquel, apenas denota alguna razón de ser por la abrumadora diferencia entre las pantallas del juego. Pero sí es cierto que la perspectiva, pese a no ser 3D en la primera versión, sí guarda mucha similitud y el ritmo de la acción es frenético en ambos casos. De la misma manera que entonces, disponemos de unos cuantos créditos que nos permitirán reanudar la partida donde la dejamos, hasta un límite de tres, pasado el cual nos encontraremos con el difundido y temido mensaje "GAME OVER". Una manera bastante expeditiva de preservar el espíritu de arcade 100% que posee el nuevo juego de Rage.



utilizar tácticas que nos permitan tener cubiertas las espaldas cuando recibimos ataques masivos. Claro está que tenemos compartir los items y el armamento que irán apareciendo, así como las tareas de interacción con los objetos y dispositivos.

Todo esto tiene como resultado un aspecto gráfico quizá poco original, pero muy agradable a la vista, con un desarrollo técnico que debido a su particular concepción es capaz de ofrecer un tremendo y hasta caótico nivel de acción, a lo que hay que añadir que todos los textos que aparecen en pantalla están traducidos. Sin embargo, lo que sí es totalmente cierto es que en el modo multijugador es donde mejor se aprecia el inteligente –y diabólicamente detallista– diseño de los escenarios, en el que Rage parece haber invertido tanto o más tiempo que en el desarrollo técnico y la programación del engine 3D del juego; pues en algunos momentos, cuando se está jugando en el modo individual, el agobio al que nos someten los enemigos, apareciendo no sólo delante de nuestras narices, sino también a nuestra espalda y por accesos laterales, es realmente excesivo, y sin embargo resulta mucho más sencillo de solventar con un par de personajes en acción.

En definitiva, «Expendable» ofrece frenéticos recorridos por sus escenarios, capaces de provocar subidones de adrenalina. Un título que los amantes de los buenos juegos de acción no deberían pasar por alto.

S.T.M.



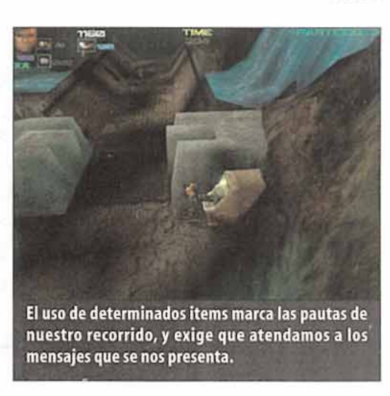
Sin duda, jugar en compañía de otra persona es la mejor manera de disfrutar de todo lo que ofrece «Expendable», así como el modo más divertido.



El rescate de rehenes es lo primero que debemos hacer si alguno aparece, ya que en caso contrario correremos el riesgo de que se nos muera.



Los enemigos que encontramos en «Expendable» son de características muy variadas, con diferentes armas y peligrosas cualidades.



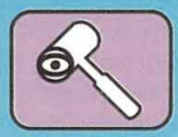
El uso de determinados items marca las pautas de nuestro recorrido, y exige que atendamos a los mensajes que se nos presenta.

Que no te la den con queso.

Muy pronto verás el primer canal de televisión
donde podrás comprar y vender, desde un software hasta un ratón,
cómodamente desde tu casa.
Próximamente, en Canal Punto de Venta,
las mejores ofertas en el mundo de la informática.



Inmobiliaria


Subastas

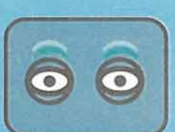

Galerías de Arte


De particular a particular


Motor


Antigüedades


Turismo/Ocio


Quién da más



Lo verás en el canal 66

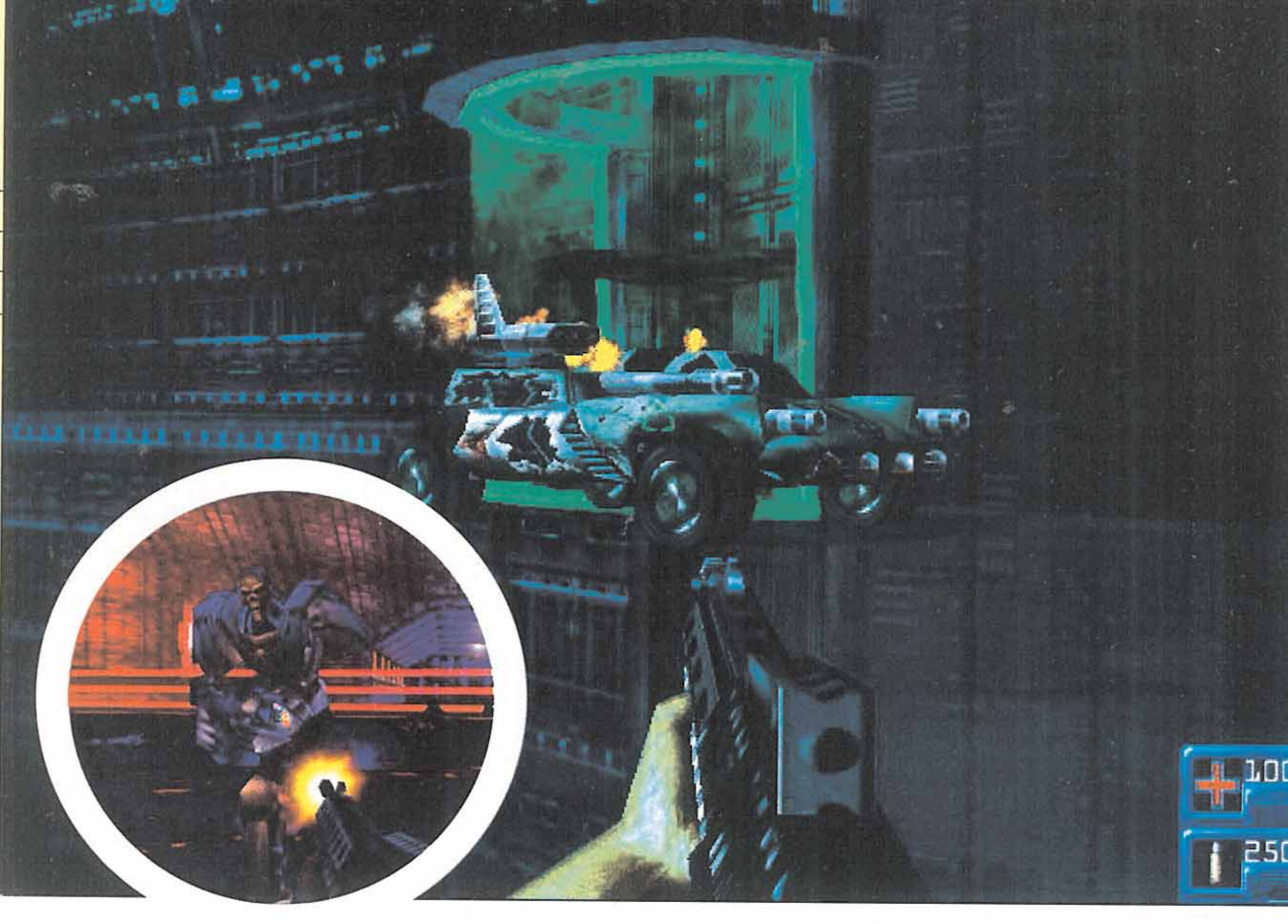
Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.

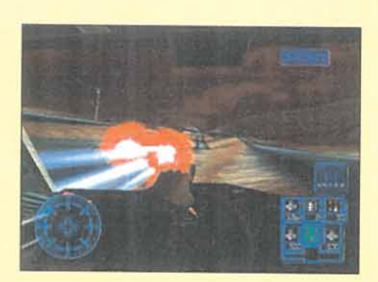


Punto de Mira

Compañía: **ACCOLADE/ ELECTRONIC ARTS**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**

Estamos ante uno de esos juegos que pertenecen al exclusivo club de lo genial porque cumple todos los requisitos para ser un fuera de serie: una programación realmente revolucionaria, unos gráficos que resultan portentosos, acción en continua línea de fuego y, lo más importante, una jugabilidad muy cercana al aislamiento total. Su handicap es un elevadísimo nivel de dificultad, pero su cautivadora atmósfera atrapa desde el primer momento que jugamos con él.







Procesador: Pentium 200 • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: Sí (compatible con Direct3D) • Multijugador: Sí (red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	94
ADICCIÓN:	84

Un soplo de aire fresco en el saturado género del arcade en primera persona. La dificultad termina por llegar al imposible en los niveles más avanzados. Técnicamente es de visita obligada para todos los aficionados a los entornos 3D.

puntuación total **90**

Redline

Aire fresco

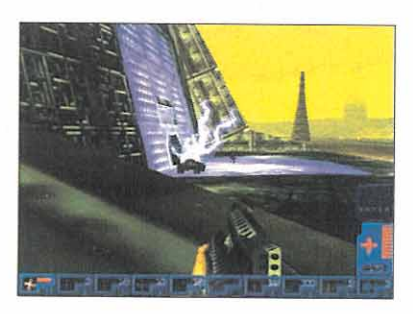
Las misiones están enlazadas en un guión apocalíptico muy eficaz para mantener la tensión. Mediante secuencias animadas en el entorno 3D del juego se sigue con el máximo interés el devenir de la historia, y cada vez nos introducimos más en ella como protagonistas absolutos. Cada misión tiene un objetivo concreto, pero hay más variedad de lo habitual en el género y no sólo habrá que limpiar una zona de enemigos para enfrentarse a su jefe, el típico enemigo descomunal, también hay que volar instalaciones o resolver problemas. Las secuencias animadas explican claramente el objetivo de la misión, pero el enorme tamaño de los mapeados y los diversos entretenimientos que van surgiendo por el camino tienden a desviar la atención y a veces resulta muy difícil llegar al objetivo final.



El entorno 3D muestra un diseño artístico ejemplar, mientras que la fotografía y el color son indescriptibles.

DOBLE JUEGO

El desplazamiento a través del juego se realiza a pie o sobre ruedas, y es precisamente la combinación de estos medios de locomoción lo que otorga un encanto especial al desarrollo de la acción, tanto por la variedad en los estilos de combate como por la necesidad de utilizar la cabeza en ciertos momentos para elegir si es una zona más asequible para ir andando o para utilizar un vehículo. En otras ocasiones, no habrá más remedio que salir del vehículo o, por el contrario, conseguirlo a toda costa. En el modo de a pie encontramos un concepto muy similar al de «Quake» y tantos otros, pero cuando vamos motorizados todo se complica más por la necesidad de conducir mientras se manejan los sistemas de armamento, muchos de los cuales necesitan orientación, rango de disparo, etc. Por tanto, hay que dedicar una mano y un ojo a cada cosa y apañárselas como se pueda para controlar al mismo tiempo el movimiento sobre ruedas con la puntería. Al menos, el pilotaje no es excesivamente complicado y hasta se puede utilizar el freno de mano. Además, hay distintas clases de vehículos –motos, coches, tanques...– y cada uno tiene su propio carácter, sin olvidar que muchas misiones requerirán de las habilidades en una torreta láser. Para compensar la lógica fragilidad cuando actuamos como valiente guerrero de infantería,



El entorno 3D es un gigantesco museo del mejor arte infográfico



GameSpy es una de las propuestas de «Redline» para las partidas multijugador a través de Internet, aunque pueden llegar a montarse verdaderas batallas campales en red.


Los efectos visuales son tal fulgurantes, que hasta se advierte en el manual de no utilizar un televisor o proyector para visionar el juego: el tubo podría quedar dañado.

A pie o sobre ruedas, la acción es continua e inevitable

hay un arsenal de armas no muy originales, pero con un funcionamiento de primera categoría. Destacan sobre todo el rifle con mira telescópica tan al uso en «SiN» o «Delta Force» y un curioso artefacto que provoca la salida inmediata del conductor de un vehículo, por lo que resulta de imprescindible utilidad cuando hay que conseguir un cacharro móvil. La perspectiva subjetiva desde la cabina de los automóviles proporciona una sensación de velocidad muy realista, pero la ventana de visión es demasiado pequeña y para las necesidades visuales de un combate en el que normalmente estaremos rodeados de peligros es mejor recurrir a las vistas exteriores.

UN 10 PARA EL ENGINE

Accolade ha bautizado el engine de «Redline» con el sugestivo nombre de Daedalus y por su potencia es un claro candidato a generar decenas de juegos. El diseño de todos los escenarios es realmente titánico y todos los


Los impactos de las balas permanecen en las paredes y hasta se puede pintar si afinamos la puntería.

elementos de los decorados parecen cobrar vida propia tanto por su detallada realización como por su personal estilo al ser destruidos, y mientras unos estallan otros reflejan cada bala. Las roturas de las grandes láminas de cristal son geniales, las mejores del género, posiblemente. El mapeado de texturas en todo el entorno es prodigioso y recuerda a esas imágenes generadas en estaciones Silicon Graphics que tantas veces nos han dado envidia, porque su mayor virtud es la fluidez de renderización y la perfecta inserción de los modelos poligonales móviles, en muchos momentos hay decenas de vehículos y enemigos que no ralentizan la acción y están perfectamente integrados. Los efectos de luz dinámica, las transparencias, reflejos, nieblas y el color de 32 bit lo convierten en la joya de la corona de la belleza fotográfica con mayúsculas, mientras el mipmapping trilineal y resoluciones de hasta 1.280x1.024 plasman este genial entorno sobre la retina con un realismo sobrecogedor. Pero esta calidad tiene un precio, los tiempos de carga son...

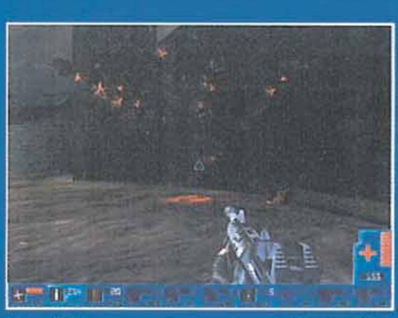
Los efectos visuales de los disparos y explosiones son casi infinitos y todos ellos entran en la galería de honor de la destrucción, con fuegos de artificio que duran varios segundos mientras decenas de piezas saltan por los aires. Ver cómo revientan los vehículos las grandes instalaciones es un espectáculo incomparable. Los efectos de sonido están bien conseguidos, pero en ocasiones son algo repetitivos, mientras que la reproducción envolvente interactiva con 32 pistas simultáneas a través de los cuatro canales de Direct Sound3D está presente en todo momento, aunque a veces puede resultar algo irreal en la imagen trasera.

MUY DIFÍCIL

«Redline» sólo tiene un gran defecto que puede ser irrelevante para los más bregados en el género: su excesiva dificultad. La jugabilidad se puede ver afectada por el complejo control de algunas armas y el errático sistema de fijación del blanco en algunas. Los escenarios se inundan de enemigos tratando de embestirnos con vehículos mientras nos disparan cientos de ráfagas con una puntería prodigiosa. Es el clásico juego que sólo puede acabarse con chetas, y el que lo logre sin hacer trampas se merece el título de mejor jugador del mundo.

A.T.I.

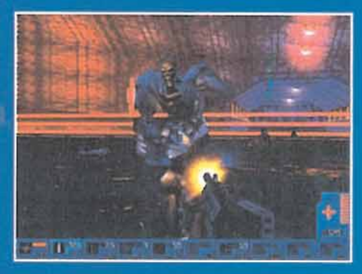
No recomendable a menores de...



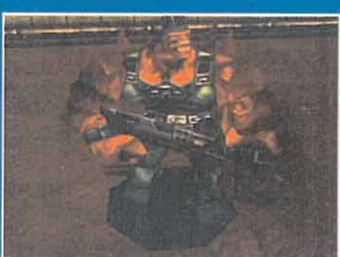
Los niveles de hemoglobina y otras sustancias o pedazos corporales que se pueden llegar a ver en pantalla se aproximan mucho a «Blood 2» y estas pantallas son sólo una pequeña muestra del festival gore de «Redline». Muchas son las comisiones inglesas y americanas que ya le han puesto el cartel de no recomendado para menores de 17, y aunque nosotros siempre hemos creído que un videojuego no pasa de ser un simple entretenimiento, nos tememos que en España algunos partidos políticos ya tienen en mente censurar o clasificar por edades.

Title	Platform	Publisher	Rating	Descriptors
Redline Racer	PC CD ROM	Ubi Soft	Everyone	No Descriptors
Redline	PC CD ROM	Accolade, Inc	Mature (17+)	Animated Blood & Gore, Mild Language

Mastodontes con cerebro







Estos son algunos de los enemigos finales diseñados con un aspecto tan monstruoso que es absolutamente normal que más de uno salga corriendo. Para los que se repongan de la impresión inicial y decidan enfrentarse a ellos, dos advertencias: su potencia física es comparable a su elevada IA y, por si la naturaleza falla, el arsenal convierte a «Rambo III» en una simple película de tirachinas. Sus movimientos son rápidos y obedecen a una lógica irrefutable, esquivar nuestros disparos, cosa que consiguen como si fueran componentes del Bolsoi.

Y no sólo los jefes de las bandas son temibles, cada miembro, por insignificante que sea, es duro de matar, y convierten en arte el cuerpo a tierra o la esquiva rodando por el suelo. Lo único lamentable en este aspecto son sus movimientos: cuando por fin conseguimos liquidarlos, no pasan de una simple caída de lo más insulsa.



- Compañía: **MICROPROSE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

El último juego de Chris Sawyer no es una obra totalmente original, sino que mezcla la realización e interfaz de la serie «Tycoon» con una idea ya empleada por Bullfrog en «Theme Park», aunque con un enfoque distinto. A pesar de esto, el resultado final ha resultado ser espectacularmente divertido, y totalmente recomendable, tanto como lo pueden ser las montañas rusas de los parques de atracciones.





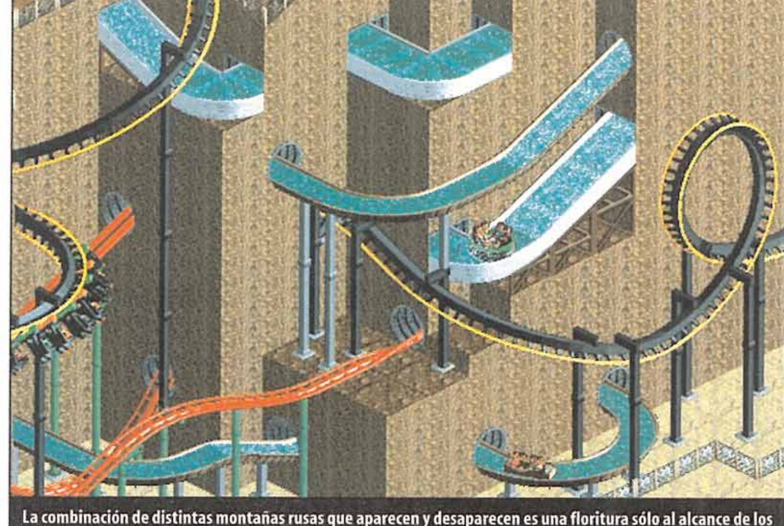


RollerCoaster Tycoon

Montañas de diversión

Aunque parezca increíble después de tanto tiempo, ya contamos con un juego que va a recoger el testigo del magistral «Theme Park», llegando incluso a superarle. Como aquel, «RollerCoaster Tycoon» consigue reproducir toda la emoción e intensidad de un parque de atracciones, haciendo que sea una delicia tanto construirlos como contemplar con orgullo nuestras creaciones.

«RollerCoaster Tycoon» es, como buen juego de la serie «Tycoon» y todos los creados por Chris Sawyer, pletórico de opciones, variedad y posibilidades. Se puede enrevesar y complicar hasta lo que nosotros queramos; pero a la vez es increíblemente sencillo de aprender y de jugar. Que nos queremos dedicar a construir nuestro parque y diseñar montañas rusas cada vez más enrevesadas, pues podremos. Pero también permite tener control de aspectos administrativos y financieros, hasta convertirnos en magnates. De cualquier forma, la diversión está más que asegurada.



La combinación de distintas montañas rusas que aparecen y desaparecen es una floritura sólo al alcance de los diseñadores más hábiles.

JUGAR CON LA DIVERSIÓN

Con la cantidad de juegos de la misma que hay en el mercado, la palabra Tycoon lo dice todo acerca del juego, además de ser una garantía de la mejor simulación estratégica para los miles de seguidores que tiene en todo el mundo. Ya un clásico entre los clásicos de la estrategia; «RollerCoaster Tycoon» consigue el nivel de «Railroad Tycoon II» o el mismísimo «Transport Tycoon».

Realismo, brillantez gráfica, un gran interfaz, variedad de opciones: ¿qué más se le puede pedir a un juego de estrategia?

Para empezar, contamos con una cantidad de dinero, un inmenso terreno en el que empezar a construir, y decenas de visitantes deseosos de pasárselo bien. A partir de aquí, todo lo demás es cosa nuestra. Escogeremos y montaremos distintos tipos de atracciones –noria, tiovivo, carreras de coches, casa del terror, etc.– y montañas rusas, el elemento estrella del juego y de nuestro parque. Acondicionaremos senderos para comunicar el parque, completándolo con tiendas, servicios, elementos decorativos, etc.

Procesador: Pentium 90 • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	91
ADICCIÓN:	95

La simulación estratégica y la serie «Tycoon» toca techo con este juego, toda una referencia. Si bien el diseño de montañas rusas es complicado, merece la pena experimentar para dominarlo. La resolución de 1.024x768 es la más espectacular y la que mejor aprovecha las características del juego.

puntuación total **92**

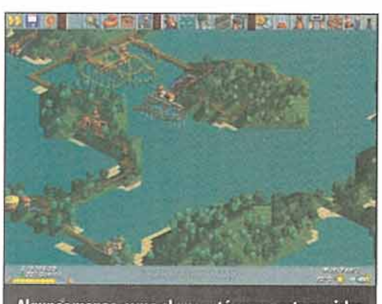


También es posible diseñar nosotros mismos las propias montañas rusas, pero es un proceso muy complicado, engorroso y que requiere bastante experiencia para hacerlo bien.



El mapa ampliado al máximo de zoom nos proporciona una vista general de nuestro parque, muy útil para poder planificar y construir las atracciones más grandes.

No cuenta con posibilidades multijugador, dada la naturaleza del juego



Algunos mapas, como el que está compuesto por islas interconectadas, presentan un índice de dificultad muy alto para construir un parque en condiciones.

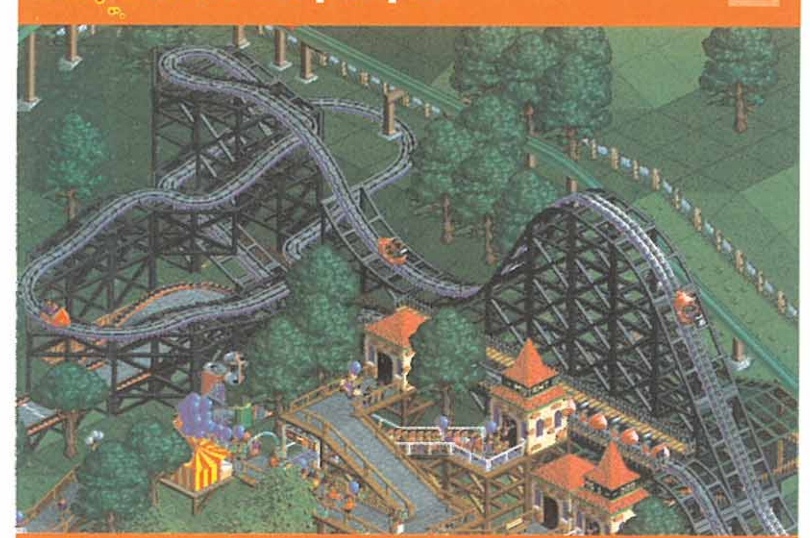


Es importante que las colas de espera resulten lo bastante largas para que todos los clientes puedan entrar en la atracción y no darse la vuelta.



Al construir una montaña rusa predefinida, el juego nos ofrece una preview del aspecto de la montaña terminada para que veamos cómo nos va a quedar.

Los sonidos del parque



Uno de los aspectos que más realismo confiere a «RollerCoaster Tycoon», y que cada vez más juegos incorporan, es el sonido posicional y espacial. Esto quiere decir que oiremos un sonido determinado solamente cuando pasemos cerca de la fuente que lo produce, y siempre llegándonos con referencia al punto donde nos encontremos. Así, cuando pasemos cerca de la noria o el tiovivo, oiremos su alegre y simpática música, o cuando estemos próximos a la montaña rusa oiremos los gritos de los pasajeros y el traqueteo de los vagones, y cuando nos situemos cerca de los servicios oiremos otro ruido característico...

La lluvia, el bullicio, o los chapoteos en el agua, son sólo algunos de los sonidos ambiente con los que el juego nos deleitará mientras estemos inmersos en él. Sólo una pequeña muestra del gran nivel que alcanza en todos sus aspectos, y por supuesto, en el sonoro.

Seguidamente, contrataremos a nuestro personal: hombres para todo, mecánicos, guardias de seguridad y animadores, que se ocuparán de las distintas tareas de mantenimiento y orden en el parque, para lo cual les asignaremos unos recorridos de trabajo. También nos ocuparemos de unos mínimos aspectos financieros antes de nada, como poner precio a las atracciones y tiendas, o decidir alguna acción promocional. Y ya estaríamos preparados para abrir nuestro parque. A partir de ahora empieza la frenética carrera para cumplir los objetivos del escenario, que siempre implican hacer que aumente el número de visitantes de nuestro parque y que su opinión sobre el mismo sea buena. Tendremos que crear nuevas atracciones y mejorar las ya existentes, haciendo las montañas rusas más peligrosas, ampliando los límites del parque comprando nuevo terreno, investigando en nuevas atracciones y complementos para las ya existentes, etc.

Pero también tendremos problemas en el día a día, además de tener contentos a nuestros visitantes, que se perderán, se marearán, buscarán ávidamente comida y nuevas sensaciones, siempre opinando acerca del parque. Deberemos estar al tanto del mantenimiento de las atracciones, que se estropearán y habrá que arreglarlas; y de su rentabilidad, subiendo y bajando el precio según el mercado lo vaya demandando.

Consejos básicos para conseguir un buen parque

«RollerCoaster Tycoon» es uno de esos juegos que empiezan simples, pero que se van haciendo cada vez más complejos a medida que avanzamos en el mismo. Para empezar, nada mejor que tener en cuenta unos cuantos consejos básicos que nos ayudarán a conseguir el mejor parque de la forma más rápida.

- Escucharemos siempre las sugerencias de los visitantes del parque, ellos conocen mejor que nadie los defectos y cosas buenas del parque.
- Procuraremos construir todas las atracciones posibles, evitando repetirlas, y siempre que tengamos dinero para ello, por supuesto.
- Los mecánicos y los hombres para todo son imprescindibles en el parque: los tendremos en número suficiente y les marcaremos las rutas que deben hacer.
- El parque debe estar lo más limpio posible: tener los senderos llenos de vómitos y desperdicios no agrada a los visitantes.
- Los puestos de comida y bebida son necesarios, aunque no nos reporten muchos beneficios. Unos cuantos servicios también son imprescindibles.
- Los puestos de información cumplen una triple función: nos proporcionan beneficios, informan sobre las atracciones, y ayudan a paliar el efecto de la lluvia.
- Tras construir una atracción, debemos recordar dos cosas triviales pero importantes: ponerle precio a las entradas, ya que si no sería gratuita, y cómo no, abrirla.
- Vigilaremos la orientación de la entrada y la salida de las atracciones: de ellas depende su funcionamiento y funcionalidad.
- Las colas de espera deben ser siempre lo más grandes posibles adecuadas a la atracción, ya que perderemos visitantes si los niños no pueden hacer cola.
- Si centramos la investigación de nuevas atracciones tan sólo en la que nos interesan, y asignamos el máximo dinero posible, el desarrollo será mucho más rápido.
- Cuidado con construir una gigantesca montaña rusa sin calcular lo que nos va a costar: podemos quedarnos en la bancarrota de un solo golpe.
- Realizar nosotros mismos el diseño de las montañas rusas es complicado, y lo mejor es modificar las ya existentes, ampliándolas o retocándolas.
- A la hora de diseñar montañas rusas, lo que más vende es lo más novedoso, lo más arriesgado y lo más largo, pero también lo más seguro.
- Si nuestro parque es muy grande, los visitantes se cansarán de andar: no estará de más construir una atracción de transporte con paradas en distintos puntos.
- Finalmente, recordaremos siempre la regla de oro de un buen parque de atracciones: hacer que nuestros visitantes se sientan felices y se lo pasen bien.



Mediante el eficaz sistema de ventanas del interfaz podremos monitorizar las evoluciones de cada uno de los visitantes de nuestro parque por separado.


La extraordinaria potencia del entorno 3D empleado nos permite realizar y combinar atracciones a distintas alturas, realizando accesos independientes para cada una de ellas.


Los diseños de las montañas de nuestro parque pueden dar lugar a resultados tan espectaculares como los que vemos aquí.

Tener todo bajo control y conocer toda la información necesaria para gestionar el parque son dos aspectos clave


¿Cómo de enrevesado se puede hacer un trazado de atracción en el juego «RollerCoaster Tycoon»? La respuesta está aquí: todo lo que queramos.

Éste es, probablemente, el modelo de montaña rusa más simple con el que nos encontremos, pero no por ello menos espectacular y rentable.

UNA MAQUINARIA ENGRASADA

Tras la experiencia acumulada con todos los títulos de la serie «Tycoon», el interfaz de «RollerCoaster Tycoon» es magnífico. El juego tiene lugar en un mundo 3D con vista isométrica que podemos rotar 90 grados, con tres niveles de zoom, y dotado de distintas alturas, lo que quiere decir que el terreno se puede subir y bajar a voluntad. Algunas atracciones, como las montañas rusas, las construiremos a distintas alturas, aprovechando al máximo la tridimensionalidad del interfaz. Esto implica también una mayor complejidad al diseñar las atracciones más enrevesadas, hasta que tengamos soltura en el manejo del interfaz de construcción. Afortunadamente, el juego trae montañas rusas predefinidas ya construidas que sólo tendremos que plantar en nuestro parque.

El interfaz se apoya en un sistema de ventanas múltiples muy potente, que permite tener simultáneamente muchos datos en pantalla. Así, podremos ver datos financieros en una ventana, mientras en otra seguimos a un determinado visitante, en otra monitorizamos una atracción, etc. El juego permite que tengamos un control absoluto y exhaustivo de todo lo que pasa en él, consiguiendo de esta forma una simulación estratégica completa, realista y muy, muy intensa.

Por otra parte, tener muchas ventanas abiertas en pantalla y manejarlas de forma cómoda implica trabajar con resoluciones elevadas. «RollerCoaster Tycoon» admite unas resoluciones de pantalla desde 640x480 hasta la fabulosa 1024x768, ambas en miles de colores y con un nivel de detalle y calidad gráfica admirables.

Las opciones de juego son también muy elevadas, destinadas a ampliar las posibilidades y contribuir a la comodidad de manejo de «RollerCoaster Tycoon». Así, dispondremos de una rejilla e indicadores de altura auxiliares a la construcción, y montones de iconos de atajo para acceder a todos los temas relacionados con una determinada acción, además de ayuda y menús contextuales escritos en un perfecto castellano. La personalización incluye opciones como cambio de moneda (aunque en el caso de la peseta los precios no se correspondan con la realidad), temperatura y unidad de medida.

UN JUEGO BIEN CONSTRUIDO

Si por algo nos han impresionado siempre los títulos de la serie «Tycoon», y éste no iba a ser un excepción, ha sido por su enorme calidad gráfica y de sonido. En «RollerCoaster Tycoon», los gráficos son exquisitos en cualquier resolución, cuidados al detalle –niños con bebidas o globos en las manos tras salir de un puesto, atracciones muy, muy detalladas, paisajes super realistas– y con muchas animaciones. Además, para manejar esta cantidad de detalle gráfico, el juego no necesita aceleradora 3D, aunque sí un P200 MMX mínimo, en el que se ralentiza un poco el scroll cuando hay muchos elementos en pantalla.

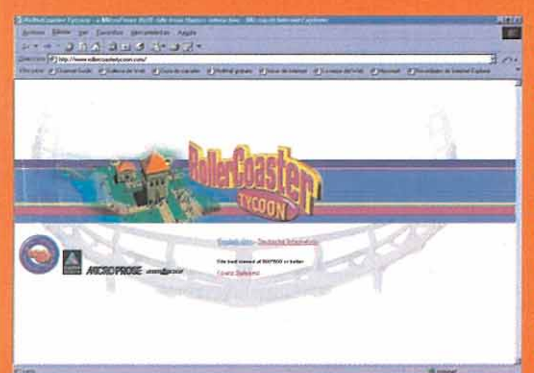
Gracias a su concepción y a las múltiples ayudas por parte del interfaz, el manejo es súper sencillo, y hacerse con la mecánica del juego es muy rápido, con tutorial incluido. Al principio tenemos disponibles cinco tipos de escenarios muy diferentes para hacer nuestro parque, y a medida que los completemos este número aumentará hasta llegar a 21 en total que el juego nos ofrece. Como cada parque puede realizarse de muchas formas, y se puede repetir las veces que queramos, la longevidad del juego es enorme, a pesar de no existir generación aleatoria de mundos o parques completos predefinidos.

La excelente idea argumental, unida a la calidad de realización, y la facilidad de manejo, consiguen un juego tremendamente jugable y adictivo, que engancha desde un primer momento, con una dificultad muy graduada. Que además exige cada vez más al jugador, pues si al principio desenvolverse en él es sencillo, a medida que tenemos que diseñar nuestras propias montañas rusas y estar al tanto de los aspectos financieros, es necesaria un poco más de experiencia en el juego.

Por todo, «RollerCoaster Tycoon» es un juego que colmará las expectativas de cualquier estratega o amante de los "sims" o simulación estratégica, y por extensión, de los buenos juegos. Éste es uno de esos juegos, totalmente recomendable.

C.S.G.

Mucho más en la web



Si a pesar de sus ilimitadas posibilidades y sus numerosos escenarios, nos quedamos con ganas de más variedad en «RollerCoaster Tycoon», pues no tenemos más que acudir a la web. En la dirección www.rollercoastertycoon.com podremos encontrar noticias, concursos, entrevistas, etc. Pero también muchos archivos para descargarnos, entre los que destacan nuevas atracciones para el juego diseñados específicamente por Chris Sawyer, pero que no se incluyen en el CD comercial. En dicha web encontraremos –hasta la fecha–, además de la demo del juego, un nuevo escenario oficial y 14 nuevas atracciones también oficiales para «RollerCoaster Tycoon». También podremos intercambiar las atracciones que creemos con fans del juego a lo largo de todo el mundo. Definitivamente, un sitio web para visitar con asiduidad.

Punto de Mira

- Compañía: **NAUGHTY DOG/SONY**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

En las dos anteriores entregas de este título, Naughty Dog hizo una apuesta por una fórmula que, aunque ya clásica, siempre se ha revelado muy eficaz en cuanto a diversión: las plataformas. Ahora, con esta tercera, el objetivo es el mismo, aunque su planteamiento difiere en la intención por dotar al programa de más variadas posibilidades de juego y el resultado ha sido un arcade muy completo.



Acepta Dual Shock • Recomendado tarjeta de memoria • 2 CDs

TECNOLOGÍA:	74
ADICCIÓN:	89

La diversidad en las posibilidades de juego dotan al programa de una variedad extraordinaria. Se mantiene fiel a su principal característica, la jugabilidad extrema, y también a la estética tan característica. Los movimientos son formidables, lástima que algunas veces, aunque raras, fallen provocando que el personaje quede paralizado.

puntuación total **89**



Crash Bandicoot 3: Warped

Polifacético



Apurando hasta al máximo, la acción a la que se somete a nuestro marsupial le pone en muchas ocasiones en situaciones límite.



Todas las manzanas que podamos recoger serán necesarias para mantener a nuestro personajes en forma para seguir la aventura.



La variedad es la mejor forma de definir el aspecto fundamental del programa, puesto que en esta característica recae su mayor virtud.

La mascota que Sony ha elegido para PlayStation, Crahs Bandicoot, ha regresado en la que es ya la tercera parte de la saga de la que sus creadores han querido que se convierta en el juego más representativo de la consola. Definirlo es difícil, ya que se apunta a la tendencia de desmarcarse de su género habitual para entrar en otros terrenos.

Zambulléndonos a través de puertas de otras dimensiones, tendremos que desbaratar los planes del Dr. Neo Cortex. Aunque esta vez contamos con la ayuda de la hermanita de Crash, Coco, aparte de la inestimable protección de la extraña pero poderosa máscara Aku Aku. «Crash Bandicoot 3», a pesar de estar planteado como los juegos de antaño, no es un plataformas puro, ni mucho menos, sino que invita muy diversas maneras de jugar a lo largo de las variopintas fases que integran el juego, pero que tienen en común un elevado nivel de calidad técnica y jugabilidad.

Invita a disfrutar de muy diversas formas de jugar a lo largo de las variopintas fases

El objetivo sigue siendo encontrar antes que su enemigo los cristales y además conseguir en las fases contrareloj determinados objetos que le serán muy útiles. De hecho, la historia que se argumenta como fondo es una continuación de las anteriores versiones en la que toman parte nuevos personajes. El adversario sigue siendo el malvado Dr. Neo Cortex, sólo que ahora tiene un temible aliado que será en realidad la bestia negra del programa, Uka Uka que, por casualidad, es hermano de nuestro amigo Aku Aku. Al maléfico doctor, no obstante, se le unen más villanos que serán los jefes a batir en finales de fase.

LA VARIEDAD COMO BASE

Al igual que en las anteriores versiones, en «Crash Bandicoot 3» tendremos que atravesar una serie de niveles y conseguir uno de los cristales que codicia nuestro enemigo con el fin de dominar el mundo, aparte de las gemas y reliquias. Continuando con el mismo sistema de juego y el planteamiento entre acción y humor, los escenarios siguen presentando un recorrido ascendente en la mayoría de ellos, pero con importantes novedades. Con la meta de buscar cristales, internándonos en el espacio-tiempo recorreremos las pirámides del antiguo Egipto, los templos Árabes,

Una caja de sorpresas



Debido a que el protagonista de «Crash Bandicoot 3» es la mascota de PlayStation, sus creadores ha querido que este título sea bastante más especial que sus anteriores entregas, y han decidido darle un tratamiento también "especial". Es de agradecer, en cualquier producto como en un videojuego, que además de saber que hemos adquirido un sensacional programa, se nos obsequie con un regalito adicional.

Y tales así, que en la gran caja de «Crash Bandicoot 3»,los chicos de marketing de Sony han incluido una camiseta que, pese a que no es el colmo de la elegancia, tiene su parte de gracia: se trata de un pequeño Crash inflable que lleva pegado en el torso de la misma y que podemos lucir en el pecho. Algo que los fans de este personaje aprenderán.

Pero a pesar de este despliegue, seguro que alguno pensará que, en vez de tanta camiseta, se podría haber rebajado un poco el precio de venta del mismo.



La intrépida Coco será la encargada de recorrer la Gran Muralla China subida a lomos de un tigre.



Las fases de bonus transcurren fulgurantemente, así que exigen de toda nuestra habilidad.



Coco, la hermada de Crash, es su mayor aliado, y en ocasiones también tomará el papel protagonista.

castillos en la Época Medieval, la Gran Muralla China e incluso remontarnos hasta la Prehistoria, en la época de los grandes dinosaurios. Estos escenarios conforman un mundo inmenso, con un gran número de rutas donde abundan niveles secretos y objetos ocultos, más niveles 3D y carreras contra reloj. Pero a diferencia con las anteriores entregas, donde los niveles eran gigantescos, el número de niveles se ve incrementado ahora, aunque la extensión de cada uno de ellos sea menor. Además, presentan mayor complejidad con niveles secretos y acertijos que seguro no seremos capaces de descubrir en su totalidad la primera vez que lleguemos al final. En este sentido merece la pena hacer el esfuerzo por explorar los escenarios de arriba abajo, más que nada porque de lo contrario el juego puede terminarse en relativamente poco tiempo. Pero no es la diversidad de los escenarios que integran las distintas fases del juego, sino la versatilidad de nuestros personajes en sus acciones, lo que hace que «Crash Bandicoot 3» se convierta en un arcade extraordinariamente variado. Bucear, volar en una avioneta, montar en una moto de carretera o en una de agua, son incorporaciones que aumentan las posibilidades del juego y, por tanto, su capacidad de divertir evitando la monotonía. Éste es el atributo más brillante, y logra dotar al programa de una jugabilidad plausible. Otra de las novedades es la incorporación de nuevos movimientos que consiguen dar vida a Crash como si de un personaje de dibujos animados se tratase, llegando a doblar en número a los de la anterior versión. Éste es uno de los factores más cuidados, ya que contribuye a dotar a Crash de una gran expresividad. De entre estos movimientos destacan barrigazos, nuevos saltos dobles, deslizamientos, o el tornado.

Los nuevos movimientos que dan vida a Crash le confieren aspecto de dibujo animado

MASCOTA CARISMÁTICA

Aunque el desarrollo técnico del título ya contaba con un nivel altísimo, esta vez pueden apreciarse importantes mejoras que han sido necesarias dado el planteamiento del juego, pero que también han procurado depurar algunas características. Tanto en el incremento de los efectos especiales como en la realización de escenarios más complejos en su estructura, estas mejoras se notan. Los programadores se han superado en el apartado artístico del diseño de los escenarios, sobre todo en los tridimensionales, donde se puede optar entre muchas rutas posibles debido a un uso más acertado en las operaciones de cálculo del Z-Buffer, es decir, que los polígonos que componen la escena 3D están mejor ordenados, lo que permite que sean más fáciles de procesar por la máquina.

«Crash Bandicoot» 3 ofrece diversión a raudales, haciendo gala de un acierto en el potenciamiento de su jugabilidad y acción en la que sin duda es la entrega más divertida y mejor desarrollada técnicamente de las tres, lo que se puede apreciar sobre todo en el aspecto gráfico.

S.T.M.

Variopintos artilugios



El carismático Crash tendrá que demostrar sus habilidades en muchas materias en los niveles de vuelo pilotando una avioneta, conduciendo una moto, disparando un bazoka con mira láser, buceando en busca de la Atlántida, haciendo uso de unos zapatos mágicos para ir a toda velocidad o montando sobre un pequeño dinosaurio. Pero su hermana Coco tampoco se queda atrás, recorriendo la muralla China sobre un tigre o deslizándose sobre las olas en una moto de agua y acompañando a Crash.

Estrambóticos personajes



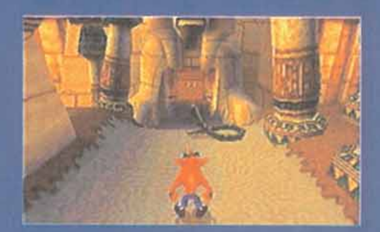
Tan desafiantes como estrafalarios, los enemigos de Crash tienen facultades de lo más extrañas que se han visto:

- **Uka Uka:** Es ahora el jefe supremo de los villanos y el hermano de Aku Aku; la explosión que finalizó con la anterior aventura de Crash le liberó de su prisión.
- **Dr. Neo Cortex:** Sigue en su empeño de dominar el mundo para lo que se internará en diferentes épocas para buscar los cristales que le son necesarios, sólo que esta vez tendrá que rendir cuentas a Uka Uka.
- **N. Troppy:** Este chiflado pero brillante científico ha logrado descubrir cómo viajar a través del tiempo.
- **N. Gin:** Un extraño ser, y horrible, que ostenta un misil nuclear incrustado en su cerebro e intentará acabar con Crash pilotando un titánico robot.
- **Tiny the Tiguer:** Su hambre insaciable le hará considerar a Crash como una sabrosa presa.
- **Dingodole:** Una mezcla genética con cola de cocodrilo cuyo lanzallamas achicharra todo lo que encuentra a su alcance.

A través del tiempo



En «Crash Bandicoot 3» podremos viajar a través de la dimensión espacio-tiempo para visitar civilizaciones antiguas como en Egipto, la Europa Medieval, la Prehistoria en el Jurásico o la mismísima ciudad perdida, la Atántida, en nuestra búsqueda por los cristales. El responsable es el científico N Troppy, un maestro capaz de controlar el tiempo que es, en sí mismo, mitad chiflado mitad reloj.



Punto de Mira

Compañía: **ISLAND DREAM**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**



Un arcade sencillo donde los haya, y que proviene de una factoría nacional, Island Dreams, los cuales ya llevan cierto tiempo en esto del software de entretenimiento



Procesador: Pentium 100 MHz • 16 MB RAM • Multijugador: No • Tarjeta 3D: No

TECNOLOGÍA:	55
ADICCIÓN:	65

Jugar con Mr. Tiny es muy sencillo; no requiere más que de habilidad y algo de imaginación para abrirse camino en busca de una pieza del talismán. Lástima que no se hayan incluido más posibilidades de interacción. Los gráficos, aunque ofrecen una perspectiva singular de un mundo gigantesco, carecen de gancho al no contar con ningún tipo de efecto o de detalle llamativo.

puntuación total **61**



Lo habitual de los escenarios en que se desarrolla la acción de «Mr. Tiny» no evita, sin embargo, alguna que otra sorpresa o curiosidad en los elementos que los componen, como es el caso de las latas de comida preparada, como las que se aquí se pueden contemplar.

Mr. Tiny Adventures

El tamaño importa

Mr. Tiny, a pesar de ser un poco caradura por hurtar sistemáticamente el periódico de su vecina de ingeniosas maneras, no se merecía ser objeto del maleficio que le convertido diminuto monigote de 30 gramos. Este curioso personaje es el protagonista del juego que nos ocupa, un proyecto diseñado como arcade de plataformas, cuya principal particularidad es la sencillez.

Mr. Tiny es un personaje de aspecto cascarrabias, calvo, bigotudo y barrigón, que nada tiene que ver con el prototipo de superhéroe. Después de despertar de una siesta en el sofá, se dio cuenta de que había sido embrujado y ahora tiene el tamaño de un dedo meñique. Según la bruja culpable de su situación, –su vecina– la única manera de recuperar su tamaño natural es encontrar los pedazos de un antiguo talismán. De esta manera, Mr. Tiny comienza sus andaduras en un escenario conocido para él, su propia casa, pero el cual le plantea ahora serias amenazas para su integridad debido a lo vulnerable de su situación.

El objetivo de Mr Tiny es el de buscar a la bruja de su vecina para que rompa la maldición, pero tiene que afrontar peligros y desafíos que hasta ahora le eran indiferentes.

Tan simple como la introducción que antecede al comienzo de este singular juego es el planteamiento que sigue en el desarrollo de la acción. Nuestro protagonista ha de moverse por diversos escenarios en 2D diseñados con gráficos prerenderizados y dibujos donde encontrará latas, tazas, paquetes de tabaco y otros pequeños objetos que podrá empujar, arrastrar o apilar para acceder a sitios inaccesibles para su tamaño.

Por otra parte, el desafortunado Mr Tiny tendrá que enfrentarse a insectos que antes podía pisotear sin esfuerzo, convertidos ahora en temibles y enormes enemigos.

El programa está estructurado en nueve niveles que van desde la propia casa de Mr. Tiny o el subsuelo de un jardín, hasta conformar un total de 9. Al final de cada uno de estos niveles Mr Tiny accederá a una máquina tragaperras que viene a ser una fase "bonus" donde podrá jugar las monedas que previamente debe ir recogiendo y poder así ganar puntos, vidas extra, créditos, o más tiradas.

Claramente, la intención de «Mr Tiny Adventures» es la de entretener sin más, dado lo modesto de su desarrollo técnico. La acción y la jugabilidad son sus principales bazas, aunque no serán suficientes para el que busque algo más de interacción o de implicación con un juego. En conjunto, aunque divertido, es demasiado simple, con carencias tan difíciles de pasar por alto como es la de la posibilidad de salvar las partidas. Lo único que podemos hacer es reanudarla en algunos puntos situados en las fases destinados a tal efecto.

Más técnicamente, el aspecto gráfico de «Mr. Tiny Adventures» está realizado a partir de renders de objetos previamente modelados con bastante acierto, pese a su sencillez, aunque faltan detalles que rompan lo repetitivo de sus escenarios. Como curiosidad, el programa tiene una opción que permite modificar la velocidad de acción siempre útil para el que tenga un total dominio de los movimientos y, además, se puede jugarse con total fluidez en equipos poco potentes.

S.T.M.



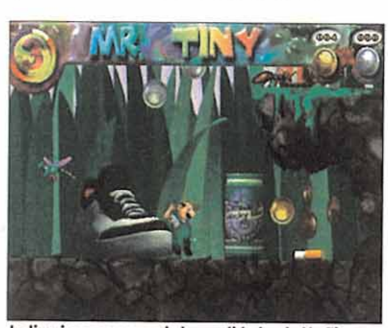
En el jardín de la casa, Mr. Tiny tiene que enfrentarse con insectos, con el inconveniente que ahora parecen gigantescos monstruos.



Saltando sobre las mariquitas, éstas funcionan como una especie de resorte.



Tanto es el empeño de la bruja por fastidiar a Mr. Tiny que ha confeccionado un muñeco de vudú al que pincha con agujas para fastidiarle.



La limpieza no es una de las cualidades de Mr. Tiny; en los escenarios de su casa hay latas, tazas, colillas y cucarachas por doquier.

Island Dreams

Island Dreams es un grupo de programación independiente que desde 1 989 han ido formando una considerable lista de videojuegos desde sus oficinas en Palma de Mallorca. Con la ayuda de colaboradores externos, su trayectoria va incrementando la calidad de sus productos, principalmente software de carácter lúdico. Desde su página web (www.islanddream.com) se muestran accesibles para sus usuarios y para otras personas interesadas en el desarrollo de videojuegos.

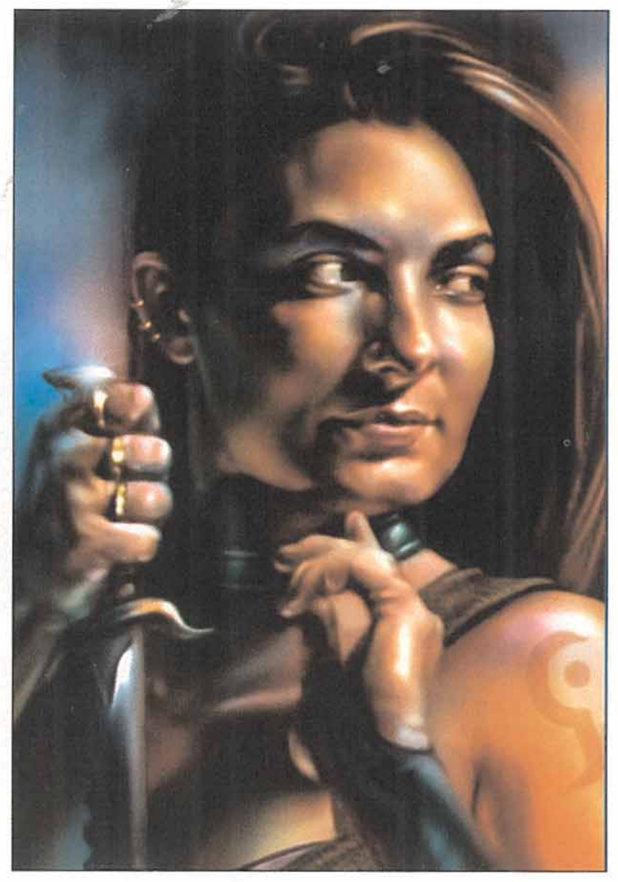


Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Vanas Promesas

El llanto lastimero cedió paso al sopor satisfecho, y una clara sonrisa se dibujó en su rostro. Los pequeños ojos comenzaron a entrecerrarse, y las extremidades detuvieron sus intranquilos movimientos. Poco después, el plácido e impredecible sueño. Ya podemos hablar en alto. Que comience la reunión.





Y un grupo de maniacos incrédulos, llegados desde los más alejados confines del universo, comenzaron, entre susurros, a contar sus últimas peripecias. Poco a poco, el tono de la reunión levantó el vuelo, todo seguía como antes, como había sido siempre... ¿o no?

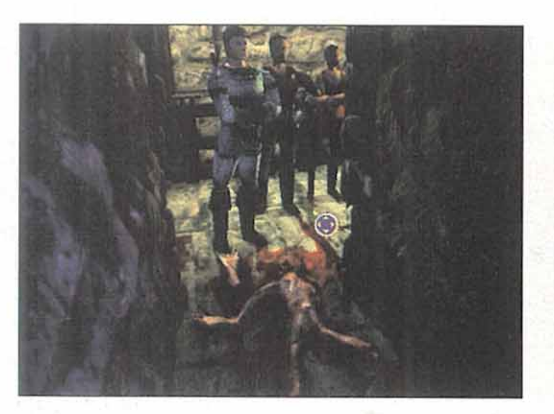
De lo que más se hablaba era de una ciudad llamada Baldur's Gate, en cuyas proximidades estaban ocurriendo extraños sucesos, aparentemente relacionados: crisis de hierro, amenazas de invasión de los reinos vecinos, inseguridad en los caminos... La tierra de Enroth parecía sometida a sucesos más siniestros, si cabe: desaparición del monarca, proliferación de demonios, dominio de la secta del templo de Baa, todos ominosos presagios.

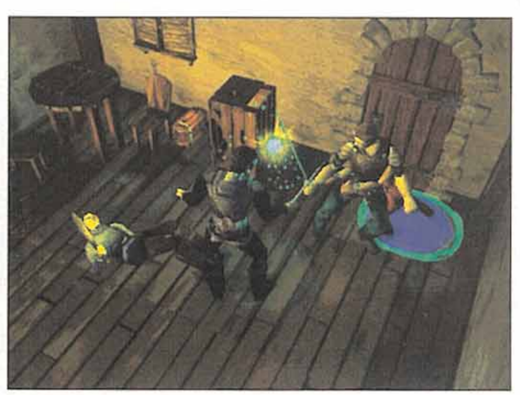
Y llegaban las primeras noticias de Krondor: el hundimiento de un barco de determinada hermandad religiosa parecía extrañamente relacionado con una serie de motines acaecidos en la ciudad. Por fin, desde el futuro postnuclear de la Tierra, un indígena de una tribu en busca de la salvación de su pueblo se encuentra atónito ante la conspiración de dimensiones mundiales que parece asomar sutilmente en todos los sitios a los que su búsqueda le lleva, en «Fallout 2».

Hecha esta pequeña introducción para los recién llegados sobre lo hasta ahora ocurrido en la reunión, cedo gustoso el turno a los colegas.

OTROS MANIACOS

Empezamos con Daniel Jarmar –el apellido es de mi cosecha, a ver si os acostumbráis a identificaros, caramba, es que no hay forma–, quien escribe desde Pamplona (Navarra), con una intervención muy interesante, en la que se muestra muy optimista con el futuro de los JDR, que ve asegurado con «Ascensión», «Might and Magic VII», «Wizardry 8» y «Plantescape»





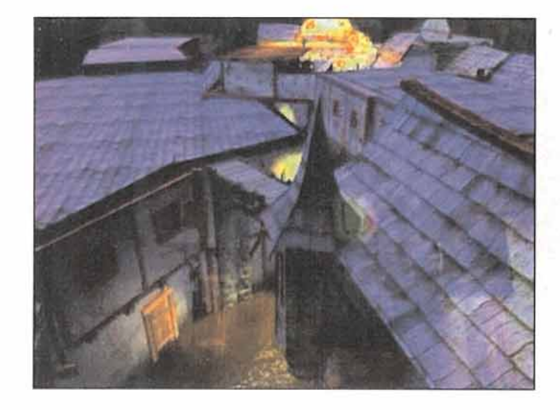
Calabozo LISTA

Un par de meses han bastado a «Baldur's Gate» para entrar como un cohete directo al trono de las preferencias de los maniacos, derrotando por muy poco, eso sí, a «Might and Magic VI».
Ambos son, con diferencia, los preferidos en la actualidad, aunque no hay que perder de vista a «Fallout 2», que ya muestra los dientes en la quinta posición. «Anvil of Dawn» y «La Sombra sobre Riva» son los otros elegidos y, contrariamente a los tres previos, no tienen vocación de permanencia, o sea, que seguro que se "caen" dentro de un mes, como lo hizo esta vez «Lands of Lore II».
Y también se une a la refriega «Return to Krondor». Ya veremos qué os parece. Lo cierto es que «Baldur's Gate» da muestras de líder sólido, y mimbres para ello tiene.



Lista de clasificación PARCIAL

1	Baldur's Gate
2	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
3	Anvil of Dawn
4	Realms of Arkania: La Sombra sobre Riva
5	Fallout 2







(?), a los que yo añadiría «Lands of Lore III». En efecto, visto así nos espera una temporadita bastante halagüeña: ojalá comience a materializarse alguna de estas promesas.

Daniel entró en los JDR de la mano de «Anvil of Dawn», excelente juego, pese a que "un protagonista capaz de realizar los hechizos más increíbles y a la vez ser el bárbaro más sangriento, no es su idea de protagonista de JDR". Lo cierto es que esa tendencia a llevar un solo personaje en la aventura que, consecuentemente, debía poseer una gran concentración de poderes, parece haberse invertido en los últimos éxitos: ahí tenéis «Might and Magic VI», «Baldur's Gate», «Return to Krondor» o «Fallout 2». Yo confieso que prefiero, con creces, el grupo a la soledad del individuo; razones he expuesto en numerosas reuniones.

Desde entonces, Daniel ha tocado muchas cuerdas, como lo prueban sus preguntas, que atañen a dos juegos muy dispares. Por ejemplo, en **«Dungeon Master II»**, pregunta cómo abrir la puerta que permite la salida de la habitación de los minimonjes, ya que el del báculo se le carga enseguida. Pues querido Daniel, y siento disminuir bastante el tono optimista de tu larga charla, pero la única forma que hay es acabar con el citado enemigo. Consejos: ármate de paciencia y ten en cuenta que, cada cierto número de disparos con su bastón, ha de ir a recargarlo a la olla que hay en mitad de la sala. En esos momentos, no es muy dañino, por lo que deberías tratar de aprovecharlos. Pero no creas, ni siquiera por un momento, que será fácil derrotarlo.

En **«Fallout 2»**, en el patio de Vault City, ha encontrado una muñeca hinchable –¡qué cosas!–, que alguien le manda buscar. Y lo que quiere Daniel es saber quién. Lo cierto es que muñecas hinchables encontrarás varias en tus exploraciones, no es un objeto único. En lo que sí tienes razón es que alguien te pide una de éstas: un tal Typhon en Broken Hills. Pero te aseguro que no merece la pena pegarse el viaje hasta allí sólo por darle la muñeca, ya habrá tiempo de eso.

Los puntos de Daniel van 3 para «Baldur's Gate» –no podía ser de otra forma–, 2 para «Might & Magic VI» y el último para «Fallout 2». Un claro resumen de lo mejor de la oferta actual de JDR. Termina Daniel con una reclamación sobre la traducción de los JDR como muestra de respeto al cliente; y si se dobla el juego, mejor que mejor.

Por cierto, aviso a los maniacos: os recuerdo que «Return to Krondor» no está doblado del inglés y además carece de subtítulos. Si no tenéis un buen nivel de ese idioma, es mejor que os abstengáis de comprarlo; tened en cuenta que lo más importante es su línea argumental, que queda expuesta en los diálogos principalmente. Es una pena que se llegue a traer a España un juego de estas características y se olvide este "pequeño" detalle.

José Luis Santana, de Las Palmas de Gran Canaria, tiene dos problemas en **«Might and Magic VI»**. El primero se refiere a las puertas del Templo Superior de Baa, y ya fue atendida en una reunión previa. El segundo trata de los Salones del Señor del Fuego –Halls of Firelord– y de las puertas "vigiladas" en él. El Firelord nos pide que desatasquemos todos los conductos de sus salones; esto se traduce en abrir las puertas "vigiladas". Dichas puertas dan a cuatro salas, a las que comunican con pasillos y en las que suele haber ogros; para abrirlas hay que llegar a ellas desde los pasillos. Y para alcanzar estos has de ir tirándote por distintos huecos desde la entrada.

El calabozo es muy complicado, porque tiene muchos niveles que se superponen y provocan que el plano sea incomprensible. Lo único que te puede recomendar es el viejo truco de prueba y error. Lánzate por todos los agujeros sistemáticamente hasta que encuentres el pasillo que te falta. Por cierto, puede que para llegar a él tengas que cruzar una sala enorme repleta de monstruos, ¿sabes cuál te digo?

Se acabó, the end, c'est fini. El próximo mes, más.

Ferhergón

Breve guía turística de «Fallout2»

El oeste de los Estados Unidos tras el holocausto nuclear sigue presentando unos atrayentes núcleos de población. A diferencia del presente, son ciudades cuasi autónomas, con distintas formas de gobierno y de ganarse la vida. En unos enclaves, el orden es policial, y en otros, sólo existe la ley del más fuerte; unos viven de su honrado trabajo, mientras que otros se dedican a actividades poco éticas (no necesariamente ilegales, ya que no hay leyes).

Dada esta situación, os he preparado esta breve referencia para saber qué esperar en cada una de las poblaciones que podéis visitar en «Fallout 2».

- Arroyo: aldea tribal, tu aldea, donde manda la Anciana y dedicada a la caza y cultivo con el fin de sobrevivir.
- Klamath: es un pequeño pueblo cuya actividad económica principal es la caza del Gecko. No es muy conflictivo y se regula mediante convivencia pacífica entre sus habitantes. Tienen problemas con los roedores.
- The Den: es un antro de perdición en que las bandas de traficantes de esclavos campan por sus respetos. Las peleas están a la orden del día, y sólo se puede tener protección con un mini-ejército a tu disposición. El tipo más duro es Metzger, ojo con él, porque cualquier cosa le incomoda.
- Modoc: sus habitantes se dedican a la ganadería y al comercio de sus frutos: cuero y carne.
- Vault City: esta ciudad basa su supervivencia en sus habilidades de investigación. Tiene un régimen de ciudadanía muy exclusiva y no todo el mundo tiene ese derecho. De hecho, para conseguir ese status has de aprobar un complicadísimo examen de conocimientos. Su alcaldesa, Lynitta, no tolera la presencia de ciudadanos falsos.
- Gecko: el destino de esta ciudad es muy triste. Proveer de energía eléctrica a Vault City, utilizando una vieja central nuclear, cuya radiación ha transformado a todos sus habitantes en..., bueno, mejor comprobadlo vosotros mismos. Pero son buena gente, en serio.
- Redding: es una ciudad eminentemente minera, con una dura competencia entre las empresas dedicadas a ello. Se han dotado de un sheriff para mantener el orden. Redding es, además, el cruce de caminos para el comercio entre las principales ciudades: Vault City, New Reno y New Californian Republic, así como Broken Hills.
- New Reno: bienvenidos a la nueva Las Vegas. Aquí encontraréis alcohol, sexo, drogas, juego, pornografía, apuestas... y, por supuesto, a la Mafia. Las distintas familias con poder en la ciudad están muy equilibradas, y vuestra intervención puede ser decisiva para desequilibrarlas. Mordino, Corsicone, Salvatore, Bishop, Wright, todos buscarán vuestro favor... o vuestra muerte.
- Broken Hills: es un ejemplo de convivencia interracial entre mutantes, zombies y humanos, bajo el mandato de Marcus, un sheriff mutante. No obstante, alguna vez afloran pequeñas inquinas entre los distintos grupos. Se dedica a la minería de material radiactivo.
- New California Republica: estado de república policial, a la que sólo se puede entrar sin armas. En su exterior se puede hacer cualquier cosa, eso sí. Su presidenta, Tani, es en gran parte la responsable del esplendor que ha conseguido esta ciudad, con grandes ansias de conquista.
- San Francisco: quizá la ciudad más importante de la California de después de la guerra. Tres grupos conviven en sutil equilibrio, ante la indiferencia de sus habitantes: la Hermandad del Acero, el imperio Shi y los Hubologistas. Las tensiones entre los dos últimos se harán patentes con nuestra llegada. Ah, y en el puerto hay unos cuanto hippies okupas.
- Navarro: más que una ciudad, es una base militar sospechosamente bien defendida. También tiene una gasolinera.





Baldur's Gate


PC CD

Para acceder al modo trucos, debes de abrir el fichero "**Baldur.ini**" y añadir la línea **Cheats=1** en la sección de [Game Options]. Ahora graba el fichero y ejecuta el juego.
Una vez dentro del juego, aprieta **CTRL+TAB** para visualizar la consola y poder introducir los trucos. Hay que escribir "**Cheats:**" antes de cada truco, tal y como se observa a continuación:

Cheats:TheGreatGonzo(): Aparecen 10 pollos asesinos que te defienden.
Cheats:FirstAid(): Crea 5 pociones de curación, 5 de neutralización de veneno y un scroll para convertir piedra a carne.
Cheats:Midas(): Te proporciona 500 monedas de oro.
Cheats:CowKill(): Crea un hechizo si estás cerca de una vaca.
Cheats:DrizztAttacks(): Crea un Drizzt hostil.
Cheats:DrizztDefends(): Crea un Drizzt amigo.
Cheats:CriticalItems(): Aparecen todos los objetos críticos del juego.
Cheats:Hans(): Mueve el personaje a un área libre cercana.
Cheats:ExploreArea(): Se visualiza en el mapa todo el área como explorada.

The War of the Worlds


PC CD

Introduce los siguientes códigos en las pantallas que aparecen indicadas entre paréntesis en este peculiar programa de estrategia:
icomebac (mapa general o de Batalla): Muestra todas las investigaciones:
atchooo (mapa de Batalla): Elimina a todos los marcianos.
punyhumans (mapa de Batalla): Elimina a todos los humanos.
youlikeit (mapa General o de Batalla): Eficiencia del 100%.

SimCity 3000


PC CD

Modo Trucos: Durante el juego, presiona simultáneamente **Ctrl+Alt+Shift+C**. Una pequeña pantalla con un cursor parpadeando aparecerá, en la parte superior izquierda de la pantalla; ahora debes de teclear alguno de los códigos y pulsar Enter para conseguir la ventaja indicada:
i am weak: Todos los edificios de oportunidades y recompensas.
zyxwvu: SimCastle construcción, si se declina la oferta de Vinnie.
call cousin vinnie: Oferta de donación de Vinnie.
salt on: Cambiar el mar por agua salada.
salt off: Cambiar el mar a agua potable.
terrain one up: Incrementa la altura de la tierra en uno.
terrain one down: Reduce la altura de la tierra en uno.
terrain ten up: Incrementa la altura de la tierra en diez.
terrain ten down: Reduce la altura de la tierra en diez.
broccoli: mensaje: "Sorry, Money Doesn't Grow On Broccoli".
bat: mensaje: "Da Da Da Da Da Da Da Da Da BAT-man!".
scurk: mensaje: "If You Build It, They Will Come".
llama: mensaje: "The Llama Is A Quadruped".
easter egg: mensaje: "Duo Ragazzi's Easter Egg Palace: Old World Charm In A Post Modern Setting".
sim: mensaje: "If You Lived Here, You'd Be A Sim".
help: mensaje: "Dozens Of Hidden News Ticker Reveals; Sims Encouraged To Collect Them All And Amaze Friends".
pay tribute to your king: Todos los regalos extra.
stop forcing advice: Detiene las sugerencias.
power to the masses: Todos los tipos de centrales energéticas.
water in the desert: Todas las centrales de agua.
garbage in, garbage out: Plantas de reciclaje e incineradores.
i love red tape: La descripción de todos los edificios pasa a ser: "Miles and Miles of Red Tape"; la fecha pasa al año 1.900.
force mortimer to say (Frase): Mortimer dirá la frase que hayamos indicado (se puede hacer con otros personajes, Moe...).
let's make a deal: Los personajes con los que tengas conexión intentarán hacer tratos.





R-Types

PLAYSTATION

Selección de Nivel: En la pantalla del título, ilumina las opciones R-Type o R-Type II; ahora pulsa rápidamente L2 diez veces, a continuación R2 otras diez veces. Comienza una partida, y presiona Start para pausarlo. Ahora deberías de ser capaz de acceder a cualquier nivel incluyendo las escenas cinemáticas en la pantalla de selección de escenario.
Más Armas: Durante la pausa en una partida a R-Type or R-Type II, mantén pulsada L2, y presiona derecha, arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, derecha en el D-pad, seguido de triángulo, cuadrado, X, círculo o R1para añadir nuevas armas a tu nave.
Selección de Velocidad: Durante la pausa de una partida en R-Type o R-Type II. Mantén pulsada L2, y presiona derecha, arriba, derecha, arriba, abajo, izquierda, abajo, izquierda en el D-pad, seguido de círculo (para aumentar) o X (para disminuir) la velocidad del juego.
Modo cámara Lenta: Durante la pausa, mantén pulsada L2, ahora pulsa derecha, arriba, derecha, arriba, abajo, izquierda, abajo, izquierda en el D-pad; y pulsa X.

X-Files


PC CD/MAC

Más partidas guardadas: Mantén pulsada la tecla [Shift] (mayúsculas) y haz click sobre el icono de cargar/grabar para habrir una ventana normal de guardar, se te permitirá tener más de los tres partidas guardadas que el juego permite normalmente.
Evitar el Password: En la palabra "Welcome", en la terminal de Willmore, haz click con el botón derecho sobre la letra "O" para evitar el tener que introducirlo constantemente.



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a:
CÓDIGO SECRETO
MICROMANÍA
C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

X-Men: Children of the Atom



PC CD

Presiona **F10** para ir al menú de opciones, ahora ve al menú de configuración y escribe **SPAM**.
Para jugar con libertad: Elige "Continue" para juego libre con créditos ilimitados.
Para modo jefe: Ve al sistema y pon en funcionamiento el modo jefe, salva las nuevas condiciones y empieza una partida normal eligiendo cualquier luchador. Antes de recuperar las partidas salvadas, durante las batallas pulsa los tres botones de puñetazo para Juggernaut o pulsa las tres teclas de patada para Magneto. Pulsa hasta que la batalla termine de recuperarse. Antes de comenzar el combate, mantén pulsados los tres botones de golpe para Juggernaut o los tres botones de patada para Magneto. Mantenlos hasta que se acabe la carga de la batalla.

Railroad Tycoon II

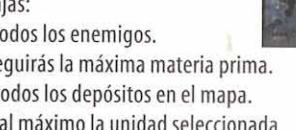


PC CD



Para acceder a los trucos pulsa TAB:
CTRL-M: Te dará un millón de dolares.
Bigfoot: Victoria instantánea.
BoBo: Derrota instantánea.
King of the Hill: Da al jugador 100 millones de dólares.
Cattle Futures: Da al jugador un millón de dólares.
Powerball: Da a la compañía 100 millones de dólares.
Speed Racer: Los trenes se mueven al doble de velocidad.
AMD103: Los motores se cambian por la AMD 103s.
Casey Jones: Los trenes de otras compañías chocan.
Show me the trains: Comprar cualquier locomotora.
Viagra: Dobla la población.
Let me in: Abre todos los territorios.

M.A.X. 2



PC CD

Mientras estés jugando, teclea las siguientes combinaciones (incluidos los paréntesis) para acceder a las siguientes ventajas:
[maxspy]: Se verán todos los enemigos.
[maxstorage]: Conseguirás la máxima materia prima.
[maxsurvey]: Verás todos los depósitos en el mapa.
[maxsuper]: Mejora al máximo la unidad seleccionada.

Recoil



PC CD

Pulsa la combinación de teclas **Ctrl + X** para acceder al interface de trucos; ahora puedes teclear los siguientes códigos para obtener ventajas:
AMMO: Te da Todas las armas y munición.
INVINCIBILITY: Te hace invencible.

Ultimate Soccer Manager '98

PC CD

Lo que tienes que hacer en este programa es dar a uno de tus entrenadores una fuerte subida de sueldo de £999,999,999 por semana. Ofrécele un nuevo contrato; tu entrenador empezará a pagarte a partir de ahora £13M en tu cuenta cada semana.

Pang



PC CD

Escribe "what a nice cheat" en la pantalla del mapa. Ahora ya podrás seleccionar cualquier localización para saltar a ella y salir de algún apuro.

NHL 99



Súper jugadores: Introduce los siguientes nombres bajo la opción de "crear un jugador". Entonces pulsa y, aparecerá el mensaje de que el jugador ya está en la base de datos. Ahora el nuevo jugador tendrá excelentes tributos. Estos son los códigos a introducir;

Dave Warfield
Funky Swadling
Cory Yip
Bryce Cochrane
John Rix
Jeff Dyck
Trent Shumay
Jeff Mair

Mientras estés jugando teclea los siguientes códigos para activar diferentes ventajas:

homegoal: Da un gol al equipo que juegue en casa.
awaygoal: Da un gol al visitante.
penalty: Da un penalti automáticamente.
injury: Causa una lesión.
victory: Fuegos artificiales.
flash: Se ven flashes desde la multitud.
spots: Pone en marcha la celebración luminosa.
check: Te pone en contacto con el oponente.
mantil: Da a los jugadores manos piernas y cuellos alargados.
nhlkids: Transforma a los jugadores al tamaño de niños.

En la pantalla de créditos, selecciona a los programadores, entonces introduce los siguientes códigos:

eaonline: permite jugar en Internet.
warp9: da mayor velocidad al juego.

X-Wing Alliance



Primero teclea "IMACHEATER" para activar el modo trucos. Ahora podrás utilizar los siguientes códigos:

EWOKSRULE: Invulnerabilidad.
MASTERYODA: Armamento infinito.
KILLMENOW: Perder el nivel.
THETASTEOFVICTORY: Ganar el nivel.
HYPERMETO##: Acceder al nivel ##.

TOCA Touring Cars 2



Teclea "**TOPDOWN**" como nombre, oirás como una voz dice "Cheat Mode Enabled", tendrás un nuevo vehículo disponible. Prueba además con estos nombres para conseguir ventajas:

HANGOVER: Hace que las cosas se vuelvan algo locas.
REPEL: Efecto desconocido.
DOUBLE: Todos los circuitos.
CARTASTIC: Todos los coches.
OUCH: Modo Batalla.
RUBBER: Choques espectaculares.
MOVIE: Choques tontos.
HIGHJUMP: Baja Gravedad.
HANGOVER: Horizonte Borroso.
SKINNY: Visión sólo de ruedas.
SKATES: Velocidad Doble.
TIMEOUT: Distancias de velocidad completa.





Myth 2: Soulbrighter



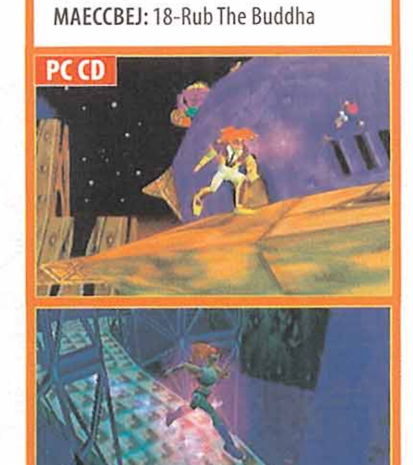
Para conseguir acceso al nivel que quieras, pulsa Shift mientras entras en New Game Option (Nuevo Juego). Conseguirás ganar o perder misiones pulsando Ctrl + Alt y luego más (el signo +) tú ganarás la misión. Si pulsas Ctrl + Alt y luego menos (el signo –) pierdes la misión actual.

Pandemonium 2

IMMORTAL: 31Vidas
NEVERDIE: Invencible
HORMONES: A tope de salud
GETACCES: Elige nivel
OCMCKKEJ: Elige nivel
MAKMYDAY: Armas
GONAHURL: Cámara móvil
SKATBORD: Acelerar
GENETICS: Modo mutante
ACIDDUDE: Texturas psicotrónicas
JUSTKIDN: Regenerar a los monstruos

Códigos de los niveles:

EMIAGCAI: 1-Ice Prison
OMACCBAI: 2-Zorrscha's Lab
FAIAGCBI: 3-Hot Pants
FEKAGCCA: 4-Stan's The Man
LGBFIICE: 5-Oyster Desoyster
LMBBIIEE: 6-Puzzle Wood
IEBBIIGF: 7-Temple Of Nori
KNBBIIAI: 8-Egg! Egg!
LGBJIICI: 9-Huevos Libertad!
LOBJIIEI: 10-Pipe Hous
IGBJIIGJ: 11-Hate Tank
FFCAGCCC: 12-Fantabulous
FHCAGCCK: 13-Mr. Schneobelen
FJKEGCDC: 14-Collide O Scope
FLKEGCDK: 15-The Zoul Train
ADIKBIIB: 16-Lick The Toad
ADMIBIID: 17-The Bitter End
MAECCBEJ: 18-Rub The Buddha



CONCURSO AGENDA MICROMANÍA 1999

¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

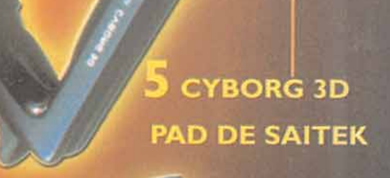
Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

BUSCA LAS BASES EN MICROMANÍA Nº 48

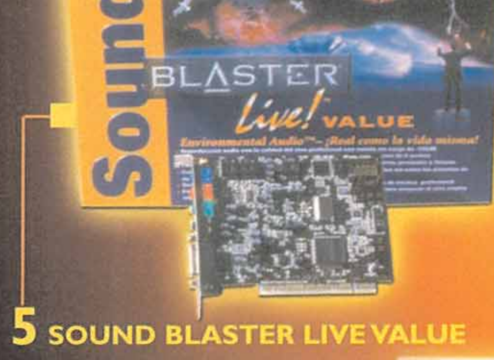
5 ENCICLOPEDIAS ENCARTA 99 EN DVD-ROM



5 DREAMCAST DE SEGA



5 CYBORG 3D PAD DE SAITEK



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE

5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT



5 PC DASH DE SAITEK

Enigma Mayo 99

Conexión Española

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

... CONTINUARÁ

Empresas colaboradoras:









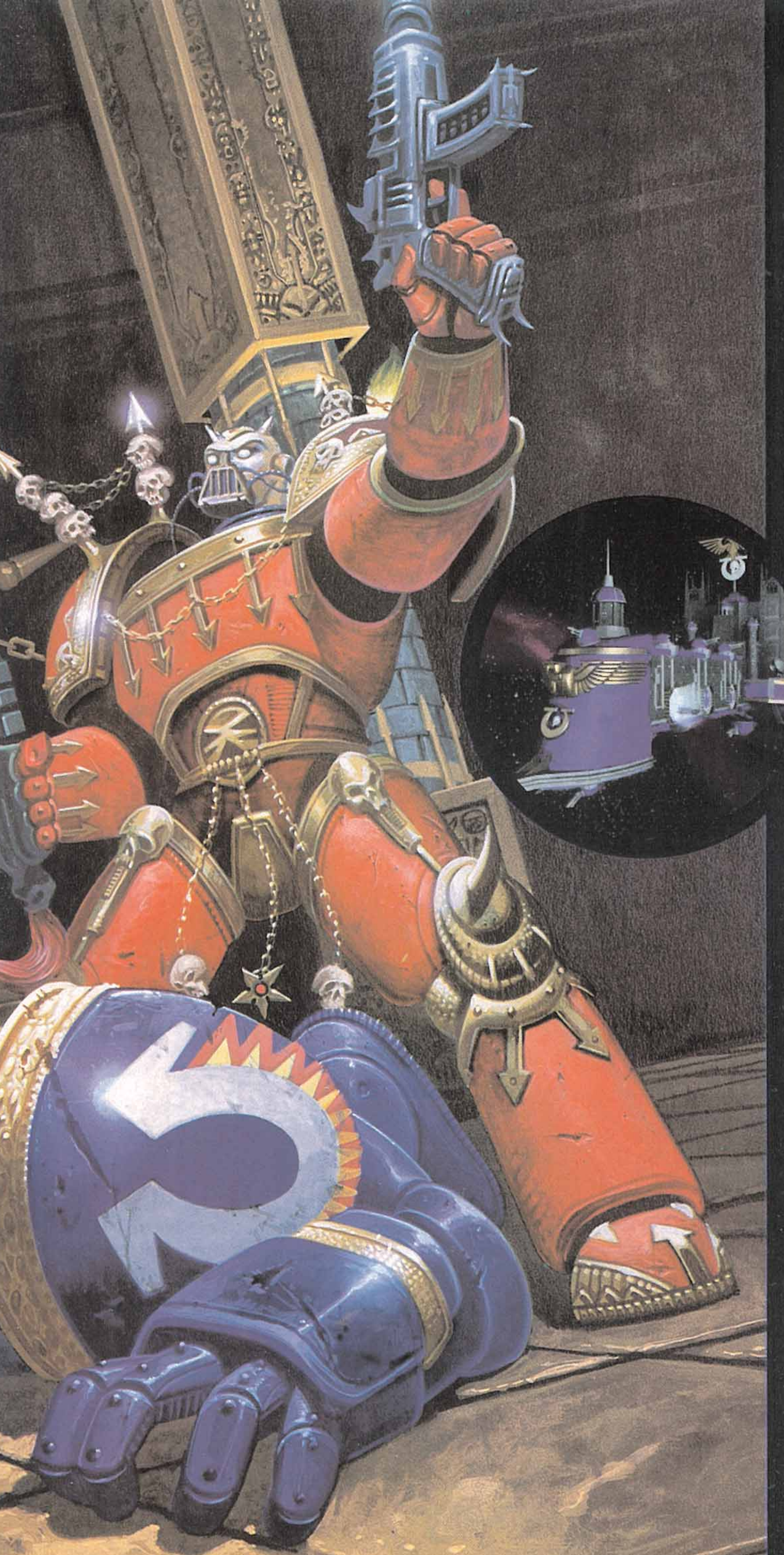


Warhammer 40.000: CHAOS GATE



Las fuerzas del Caos han conseguido atravesar el Ojo del Terror y adentrarse en el Universo material para devolver el duro golpe que sufrieron diez mil años atrás durante la herejía de Horus. Todos los capítulos de Marines Espaciales traidores al Emperador y los engendros del lado disforme, vuelven a la carga, al mando del poderoso comandante de Caos, Zymran.

Un duro golpe al Caos



En estas páginas que hemos extraído del Codex Astartes, vais a descubrir todas las tropas y vehículos del capítulo Ultramarine y cómo usar ambos de la manera más eficaz contra las fuerzas del Caos.

Si habéis tenido la oportunidad de entrar en contacto con el sistema de juego del wargame «Warhammer 40.000», por supuesto, tendréis las cosas mucho más fáciles, ya que reconoceréis de un vistazo las tropas y estaréis al corriente de sus posibilidades en combate y en qué situaciones son más o menos útiles. Por ejemplo, nunca mandaríamos a un Marine táctico al combate cuerpo a cuerpo contra un Berzerker de Khorne, siendo mucho mejor hacer lo propio con un Exterminador o un Marine de Asalto, pues los primeros tienen más fuerza y resistencia y los segundos están perfectamente entrenados en la lucha a corta distancia. Ejemplos y consejos como estos también tendrán lugar en estas páginas que, como hemos dicho, os serán de utilidad, tanto si estáis familiarizados con este juego de Games Workshop, como si no.

EL DIFÍCIL COMETIDO

Para nuestro desplazamiento, utilizaremos una gigantesca nave que alberga un total de cinco escuadras tácticas, una escuadra de Exterminadores, una escuadra de Devastadores, una de Marines Espaciales de Asalto, cuatro Bibliotecarios, dos Tecnomarines, dos Apotecarios, un Capellán y el Capitán responsable de la misión, además de un Dreadnought, un Rhino, un Landspeeder y un tanque de la clase Devastador, de los cuales hablaremos largo y tendido más adelante.

A lo largo de las trece misiones principales que se encontrarán salpicadas de otras secundarias, vamos a enfrentarnos a un sinfín de unidades enemigas que irán desde los numerosos pero débiles Cultistas del Caos, hasta los todopoderosos Príncipes Demonio de los dioses Khorne y Tzeentch, como son el Devorador de Almas o el Señor de la Transformación y al capítulo traidor de Marines de Los Portadores de la Palabra.

Notaremos cómo crece el poder de los adversarios según nos acerquemos al corazón del Caos, morada del comandante supremo Zymran, dirigente de las fuerzas enemigas que se han adentrado en nuestro lado de la realidad, por lo que cada vez será más difícil vencer a los adversarios que antes no nos costaba tanto derrotar.

OPTIMIZACIÓN DEL EJÉRCITO

Este paso es muy importante, pues de ello depende el éxito o el fracaso de la misión. Primero, deberemos leer con detenimiento aquello que debemos hacer en esta fase y después atender a los consejos del Capitán sobre qué unidades y armamento nos será más útil en el planeta donde se va a desarrollar la batalla. A continuación, entraremos en la armería donde encontraremos un ordenador que nos ofrece los datos, la experiencia y las condecoraciones de cada escuadra. No convendrá usar las unidades sin ton ni son, pues después de cada misión, las habilidades de las unidades van creciendo, van aumentando su resistencia, su puntería, el número de ataques cuerpo a cuerpo, la distancia que pueden desplazarse, etc. Por lo que será recomendable usar únicamente aquellas cuyas estadísticas sean las más elevadas desde un principio, en el caso de las escuadras tácticas, y seleccionar siempre para las batallas a la escuadra de Devastadores, la de Asalto y la de Exterminadores una vez que la tengamos disponible. ►







En el caso de los personajes, usar uno o como máximo dos Bibliotecarios, pues según consiguen experiencia, sus ataques se hacen mucho más efectivos y dañinos y tienen menos probabilidades de fallar. Una buena idea es especializar uno en el ataque hacia marines y cultistas y otro hacia demonios. Lo que será obligado es seleccionar el hechizo de Desplazamiento, pues es francamente valioso para mover unidades por el campo de batalla sin gastar unidades de acción. La manera de llevar a cabo esta acción es la siguiente: colocaremos al Bibliotecario en un lugar abierto y lo más elevado posible, de manera que todas las casillas adyacentes a él puedan ser ocupadas por otra unidad y que su campo de visión sea lo más grande posible, pues este hechizo tiene como limitación de distancia la vista del Bibliotecario. A continuación, colocaremos a su vera, por ejemplo, a la escuadra de Exterminadores al completo, a los Marines que llevan armas pesadas y a un marine táctico, desechando para esto a los Marines de Asalto, pues ya tienen suficiente facilidad y rapidez de desplazamiento. Activaremos el hechizo y haremos que se teletransporten las nueve unidades de un sitio a otro del mapeado, habiendo gastado solamente las unidades de acción del Bibliotecario y haciendo posible el meternos en el grueso del ejército enemigo, causando muchas bajas, pues no estarán preparados para un asalto tan rápido.

El Apotecario será útil cuando llevemos en la misión a un personaje principal como el Tecnomarine, el Capellán y el Capitán para que los resucite en caso de que mueran.

El Tecnomarine únicamente deberá entrar en acción cada vez que tengamos a nuestra disposición un vehículo para arreglarlo en caso de avería. El Capellán será muy útil para inspirar valor a las unidades, por lo que deberemos incluirlo siempre que podamos. En cuanto al capitán, al salir únicamente en la última misión, restan los comentarios. Simplemente decir que habrá que conservarlo con vida a toda costa para el combate final.

EL EQUIPO BÁSICO Y VARIACIONES

En cuanto al armamento y el equipo de las unidades, empezaremos por el equipo general que llevarán todos los marines, salvo los Exterminadores, y que es cuatro cargadores del arma que lleven –munición más que suficiente para toda la batalla por muy larga que sea–, dos botiquines, dos granadas de fragmentación y dos de penetración. A esto, gracias a que aún tienen cuatro espacios libres, deberemos añadir siempre otro botiquín y otra granada de penetración, a no ser que dispongamos de granadas de fusión, que tienen un poder mucho más elevado. De esta manera dejaremos dos huecos en el inventario por si esa unidad tiene que recoger en la misión algún objeto o reliquia. Las granadas más poderosas, como las de vórtice o las de éxtasis, deberemos dejarlas para los personajes, que necesitan unas defensas más poderosas. Las de virus son útiles sólo contra los cultistas y algunos demonios y las defoliantes valdrán para las misiones que se desarrollen en el interior de la selva.

En cuanto a las escuadras tácticas, su sargento deberá variar su bolter por un rifle de plasma, la opción más poderosa. Para la escuadra de Devastadores, que puede llevar dos armas pesadas, optaremos por un lanzamisiles cargado únicamente con misiles de perforación para los enemigos que se hallen muy lejos y un Bolter pesado que colocaremos siempre que podamos en fuego de supresión para que, en el turno del Caos, todas las miniaturas que se pongan a su alcance caigan bajo su más que considerable potencia de fuego.

La escuadra de Asalto deberá cambiar su pistola Bolter por algo más poderoso como una pistola de fusión. Nunca deberemos coger la pistola lanzallamas, pues a la larga dificultará nuestra labor de entrar en combate cuerpo a cuerpo, ya que el fuego también nos afectará a nosotros. Para la lucha a corta distancia, dejaremos las espadas sierra, a favor de los puños de combate y las hachas de energía que, si bien son un poco más lentas, tienen un mayor poder de penetración. Los Exterminadores tendrán a su elección un amplio arsenal de armas del cual escogeremos siempre el Cañón de Asalto, pues es el más demoledor con diferencia, y para el corto alcance el puño sierra sobre cualquier otro, a no ser que la misión transcurra en un lugar interior con pasillos, momento en que uno o dos Exterminadores deberán sacrificar su ataque a distancia y optar por un Martillo de Trueno y un Escudo de Tormenta que aumentarán su elevado índice de armadura.

LAS MISIONES DE QUE CONSTA EL EXORCISMO

A continuación vamos a daros consejos para superar con mayor facilidad cada misión de que consta el juego. Por supuesto, y debido a que la posición de los enemigos es más o menos aleatoria, únicamente podremos ofrecer soluciones un tanto generalizadas, pero que ayudarán mucho a la hora de desplegar nuestras unidades y hacerlas avanzar por el campo de batalla, dependiendo del escenario que sea. Algo que habremos que tener en cuenta siempre es que la munición se va agotando y que las submisiones que se nos proponen entre las fases principales son de vital importancia para tener el arsenal al completo y no encontrarnos en el último nivel con pistolas y granadas de fragmentación.

Vamos a comentar las misiones según su orden de aparición, incluidas las submisiones, por lo que la localización de las mismas será muy sencilla para aquel que esté jugando a «Chaos Gate» con este Patas Arriba como ayuda.

MISIÓN 1:
La primera mitad del Concordat Chaosium

Con una única escuadra táctica, deberemos adentrarnos en un templo y conseguir una reliquia que hay en la sala de sacrificios. En el exterior y aprovechándose de la cobertura que ofrecen las plantas habrá decenas de cultistas que nos atacarán sin previo aviso. Una vez acabemos con todos, podremos entrar en el recinto, haciendo previamente explotar la puerta con una granada de fusión, una carga explosiva o con el lanzacohetes, momento en el que nos encontraremos con una escuadra de Portadores de la Palabra armados con Bolters.

MISIÓN 2:
La colonia minera de Kimmera III

Para esta misión usaremos la escuadra de Devastadores y una escuadra táctica. Varias escuadras de Marines traidores













Portadores de la Palabra han tomado una colonia minera, acabando con todos sus habitantes. Deberemos recuperar esa posición estratégica y acabar con toda la amenaza allí presente. Al norte del mapeado hay una tumba que oculta una reliquia que podremos usar en niveles posteriores. Al comienzo de la misión, ocultaremos a todos los marines con armas pesadas tras la colina que hay cerca del lugar de salida para acabar sistemáticamente con todos los marines apostados en la construcción.

SUBMISIONES (I):

Planeta Nomanus (Industrial): En este subnivel nos enfrentaremos a gran cantidad de cultistas. Deberemos localizar todas las cajas con armamento antes de finalizar el nivel si queremos apropiarnos de su contenido.

Planeta Goranado (Selvático): Aquí nos encontraremos con una escuadra de marines Portadores de la Palabra y gran número de cultistas. Las granadas defoliantes serán francamente útiles.

Planeta Belaeno (Pantanoso): Los lanzamisiles con misiles de perforación serán nuestra mejor elección aquí, pues el tamaño del escenario es bastante grande y la dificultad del terreno hará que nuestros Marines avancen más lentamente, por lo que adoptar una postura de ataque más bien estática será nuestra mejor opción.

MISIÓN 3:
Asalto a la base del Caos de Kimmera IV

En esta misión podremos elegir tres escuadras, por lo que la de Asalto, que se encontrará disponible a partir de esta fase, la de Devastadores y la Táctica serán nuestra elección. Justo en el primer turno, deberemos adentrarnos con la escuadra de Asalto en el interior del recinto y acabar con los Portadores de Palabra que van equipados con armas pesadas, antes de que puedan usarlas. En esta misión vamos a perder inevitablemente un Marine, pues un grupo de Marines del Caos se teletransportará en nuestras líneas, raptándolo. Lo que aquí deberemos hacer para no perder ninguna unidad vital será cargar la partida hasta que el marine elegido por el enemigo sea uno táctico armado con Bolter. En esta misión hacen acto de aparición los Mastines, los Berzerkers de Khorne y un Hechicero del Caos.

SUBMISIONES (II):

Planeta Furund (Ártico): En esta misión, al carecer el escenario de obstáculos sobresalientes que puedan impedir nuestra visión a la hora de usar armamento de largo alcance, nuestra mejor opción será utilizar los Lanzamisiles cargados con munición perforante.

Planeta Elnath (Volcánico): Las montañas y laderas que predominan en estos escenarios permitirán controlar gran parte del terreno si colocamos a varios de los marines justo en la cima de las mismas. Es recomendable seleccionar Bolters Pesados como armamento de supresión y atacar a las unidades ocultas con la escuadra de asalto.

Planeta Gacrux (Desértico): Suelo llano y con unos pocos cactus y pedruscos como única cobertura. La solución para salir victoriosos en el desierto es adoptar una estrategia de batalla más bien estática y dejar que el enemigo se acerque, cayendo víctima de nuestro armamento de largo alcance como los Bolter Pesados o los Lanzamisiles.

MISIÓN 4:
Ataque al planeta Mirix

Los escáneres de largo alcance de nuestra nave espacial han sido anulados por una señal proveniente de una fortaleza del Caos construida en el planeta Mirix. Nuestra misión será destruirla por completo y, de paso, eliminar la puerta dimensional que hay allí creada para impedir el paso de más huestes del Caos.

Esta misión se divide en tres partes interconectadas entre sí y que serán: la primera, tirar abajo las puertas de la catedral, teniendo a nuestra disposición un Predator. La segunda, destruir el generador que anula nuestro escáner, usando a un Tecnomarine, y tercera, destruir la puerta dimensional que se encuentra en el interior de la catedral.

SUBMISIONES (III):

Planeta Naos (Pantanoso): Al igual que en otra submisión con terreno pantanoso que ya realizamos antes, la adopción de un sistema de combate estático será nuestra mejor opción para prevenir bajas inútiles.

Planeta Nekkar (Industrial): Uno de los escenarios más difíciles de jugar debido a su gran número de obstáculos que hacen prácticamente inútiles las armas pesadas y extremadamente importante a la escuadra de asalto.

Planeta Rama (Selvatico): Las granadas defoliantes de nuevo cobrarán gran importancia si queremos despejar el camino y permitir así el uso de las siempre poderosas y efectivas armas pesadas.

MISIÓN 5:
Abordaje a la nave de Zymran

Una vez la nave de Zymran ha sido localizada, tendremos que emplear nuestras escuadras para abordar la misma en busca de la terminal principal de datos de la que podremos conseguir valiosa información sobre el paradero del señor del Caos. Tendremos que escoltar a un Tecnomarine hasta la sala de control donde podrá llevar a cabo su trabajo. Nos encontraremos con Exterminadores de Caos, gran número de Horrores Rosa, Incineradores de Tzeentch, Portadores de la Palabra y Berzerkers de Khorne. En esta misión, los Exterminadores serán nuestra mejor baza.

MISIÓN 6:
Rescate de los hermanos Marines

Con la extracción de datos de la terminal principal de la nave, llevada a cabo por el hermano Tecnomarine, hemos descubierto que en los sótanos de la misma se encuentra encerrado un Marine casi muerto tras las torturas a las que ha sido sometido. Nuestra misión será escoltar un Apotecario hasta la zona de celdas, curarle y devolverle a la nave de asalto para escapar de allí. La misión es sencilla en general hasta que lleguemos al final donde Horrores Rosa y dos escuadras de Exterminadores del Caos nos estarán esperando apostados en el segundo piso de la sala.

SUBMISIONES (IV):

Planeta Wezn (Ártico): Frío, nieve, muchos Cultistas, Portadores de la Palabra con armamento pesado y Exterminadores ►







Vehículos Ultramarine



RHINO: El Rhino es una unidad de transporte acorazado, armada con dos Bolters en la torreta principal. Puede llevar hasta diez marines espaciales o cinco Exterminadores de forma rápida y más o menos segura hacia el campo de batalla.



PREDATOR: Esta conversión del Rhino es empleada para el ataque directo. Habiendo sustituido el espacio habitable del Rhino por un sistema de armamento pesado, el Predator dispone de un blindaje mucho más grueso, de un cañón y de una torreta Bolter. No puede transportar ninguna unidad de infantería en su interior, aparte del conductor y del artillero.



LAND SPEEDER: Esta unidad de transporte biplaza se mueve a gran velocidad por la superficie del escenario empleando un sistema de propulsión gravitatoria que situa al Land Speeder a un metro y medio sobre el nivel del suelo. El Land Speeder está armado con un lanzallamas pesado y un multicañón de fusión lo cual le convierte en una máquina capaz de arrasar con ingentes cantidades de infantería enemiga. El problema es su escaso blindaje y que el piloto y el artillero están al descubierto, por lo que un disparo bien dirigido puede acabar al instante con este valioso a la par que útil vehículo aéreo.



DREADNOUGHT: Son gigantescas máquinas de combate que llevan en su interior un heróico Marine espacial que fue mortalmente herido en una batalla hace mucho tiempo y al que se le ofrece el privilegio de continuar sirviendo al Emperador desde su sarcófago. Avanzando con pesadas zancadas, el Dreadnought es perfecto para acabar tanto con unidades de infantería, como con vehículos gracias a su gran blindaje y resistencia, a su facilidad para superar terreno difícil y a su armamento que consiste, en el caso de los Ultramarine, de un Cañón de asalto como el de lo Exterminadores y de un lanzamisiles con misiles.





La Infantería Ultramarine

Los Marines Espaciales son los ejércitos más versátiles y preparados para el combate independientemente del terreno en el que se desarrolle la batalla. Gracias a su especial preparación y entrenamiento, sumados a la resistencia de sus armaduras de ceramita y al poder destructivo de sus armas construidas por los Tecnomarines y cuya tecnología ha sido transmitida a través de generaciones a lo largo de los más de diez mil años de guerra continua entre razas, los Marines Espaciales han representado en cientos de ocasiones la salvación de la raza humana:



CAPITÁN: Este Marine Espacial, tras haber demostrado en numerosas batallas su leal servicio al emperador, y la superior capacidad estratégica que le ha llevado a conseguir numerosas victorias, está al mando de una de las compañías del capítulo Ultramarine. Durante el juego será el que tome las decisiones de qué planetas visitar y de qué lugares erradicar la maldad del Caos, tomando solamente parte activa en la última misión, donde el objetivo será acabar con el mismísimo Zymran. Es un poderoso guerrero, valiente como ninguno y capaz de dirigir en batalla con mano férrea a decenas de escuadras de Marines Espaciales, inspirándoles en el combate y exaltando su bravura. Su equipo básico es una servoarmadura de combate, una pistola de plasma y una espada de energía, además de los dos botiquines, las dos granadas de fragmentación y las otras dos de penetración, que también tienen el resto de los Marines. En combate hay que tener en cuenta que es una unidad muy valiosa y que no conviene arriesgar inútilmente, pues la muerte de este guerrero puede acarrear una desmoralización generalizada entre todas las escuadras de la compañía y, en consecuencia, la casi segura derrota en la batalla. Una buena opción es tenerle en la retaguardia, dirigiendo a las tropas, flanqueado por uno o dos Exterminadores y con el Apotecario cerca, en caso de que resulte herido.



BIBLIOTECARIO: Tenemos hasta un total de cuatro Bibliotecarios en nuestra compañía. Un ínfimo porcentaje de la población humana cuenta desde su nacimiento con ciertas habilidades psíquicas. Estos ejemplares son recogidos por los capítulos de los Marines Espaciales para entrenar dichas aptitudes y llegar a convertirlas en poderosos sistemas de ataque y defensa. Mediante implantes biónicos, estos ejemplares humanos se convierten en poderosos Marines que dedican su vida al estudio y el aprendizaje de las disciplinas psíquicas que durante siglos se han ido conservando en enormes bibliotecas.

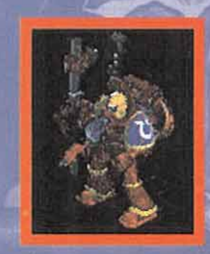
Un bibliotecario tendrá a su disposición un amplio abanico de hechizos de diferente poder y dificultad, los cuales podrá emplear en el campo de batalla siempre que las corrientes psíquicas sean lo suficientemente poderosas. En el juego contaremos con cuatro Bibliotecarios, y con un gran número de hechizos siendo los más útiles, a nuestro parecer, el de desplazamiento, el del ataque de rayo y el de destrucción de demonio, pues otros como el asalto mental o el vórtice, o arriesgan demasiado la vida del Bibliotecario o tienen un coste de puntos psíquicos demasiado elevado. En combate van armados con una servoarmadura de combate, con una pistola Bolter y con un Hacha Psíquica que provoca el doble de daño a los demonios y a los hechiceros del caos.



CAPELLAN: Disponemos de un solo Capellán para la misión. Los Capellanes son los líderes espirituales del capítulos. Mediante los rituales de iniciación y con las ancestrales oraciones de fe y sagrados salmos hacia el Emperador, dirigen a sus hermanos hacia la batalla, imbuyendo en sus almas la valentía y el arrojo necesarios para no desfallecer en combate. En el juego, cualquier unidad que se encuentre en las cercanías de una Capellán, podrá repetir sus chequeos de desmoralización, por lo que será mucho más complicado que huyan o sean afectados por el miedo o el terror que exhalan muchas monstruosidades del Caos. En combate, van armados con una servoarmadura de combate, de color negro, una pistola bolter y un Crozius Arcanium, el báculo de energía que tiene capacidad protectora y de ataque simultaneas.



APOTECARIO: En el juego disponemos de un Apotecario. Los Apotecarios son los médicos de campaña del capítulo. El valor de estas unidades es enorme, pues pueden devolver de los mismos estertores de la muerte a un hermano caído en combate, gracias a los sistemas quirúrjicos que llevan en su célula de energía. Si bien no tienen mucha capacidad de combate, pueden convertir la más segura derrota en una sorprendente victoria, al reponer al completo una o varias unidades que ya no podían seguir combatiendo. En el juego es una muy buena idea mantenerlo cerca de personajes importantes, como el capitán, el tecnomarine o el capellán, o de escuadras valiosas, como los Exterminadores o los Marines de Asalto, pues al estar la mayor parte del tiempo en combate cuerpo a cuerpo tienen mayores probabilidades de ser heridos. El Apotecario está equipado con una servoarmadura de combate de color blanco y una pistola Bolter.

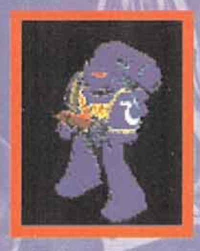


TECNOMARINE: En el juego disponemos de dos Tecnomarines. El Tecnomarine ha empeñado su vida al conocimiento de la tecnología ancestral que se ha transmitido de generación en generación. Su cuerpo genéticamente tratado tiene implantados toda una serie de dispositivos mecánicos y su armadura parece más una caja de herramientas que otra cosa. A parte, llevan implantado en la espalda un brazo mecánico que se encuentra conectado con los sistemas nerviosos de la médula espinal, por lo que puede manejarlo con la misma destreza que los brazos normales y le proporciona un ataque más en combate cuerpo a cuerpo. De cualquier manera, no es aconsejable lanzar esta unidad a la lucha, pues son necesarias para reparar cualquier vehículo que haya sido dañado en el campo de batalla. En cualquier misión en la que podamos manejar un vehículo, será una buena idea incluir esta unidad, pues así no perderemos la máquina al poder arreglar los daños que sufra por los impactos enemigos. Siendo necesario que esté a cubierto en todo momento, será una buena idea tener varios marines tácticos como guardaespaldas personales. El Tecnomarine está

equipado con una Servoarmadura de Combate de color rojo, una pistola Bolter y un hacha de energía.



EXTERMINADOR: Disponemos de una escuadra de Exterminadores en el juego. Los marines veteranos, aquellos que ya tienen gran experiencia en el campo de batalla, tienen el honor de vestir una de estas legendarias armaduras de combate, el doble de resistentes que una servoarmadura de combate normal y con un sistema armamentístico tremendamente poderoso. Si bien son más lentos en los movimiento y no pueden agacharse ni correr, la gran resistencia de su doble capa de blindaje repele la práctica totalidad de los disparos enemigos. Una gran idea es colocar la escuadra junto con el bibliotecario que tenga el hechizo de desplazamiento, con el que puede teletransportarse él y las unidades que tenga adyacentes a su persona, hacia una zona del mapeado que tenga al alcance visual. Con esta agresiva táctica podremos meternos en el centro del ejército adversario y acabar con él desde dentro, bien usando las poderosas armas de distancia como los Bolter de Asalto, que disparan dos proyectiles en vez del único que disparan los Bolter de los Marines Tácticos; el cañón de Asalto, una ametralladora instalada en el brazo derecho del Exterminador, que puede acabar con escuadras enteras de una sola pasada y el lanzallamas pesado, que puede cubrir de fuego una gran zona o bien usando las armas de combate cuerpo a cuerpo, como los puños de combate, los puños sierra (nuestros preferidos por su gran capacidad para penetrar cualquier blindaje), la espada de energía, las garras de energía o el Martillo de trueno y el Escudo de Tormenta, siendo esta última el arma definitiva para las distancias cortas.

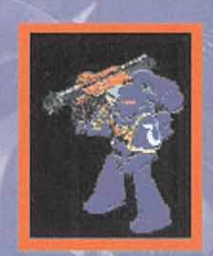


MARINE TÁCTICO: En el juego disponemos de tres escuadras tácticas, de cinco marines espaciales cada una. Los marines tácticos son los más numerosos de cualquier capítulo y su versatilidad los convierte en un elemento básico para cualquier ejército. Normalmente se utilizan para completar las escuadras especiales , salvo la de Asalto y la de Exterminadores, que tienen sus propias armaduras y armas. La manera más sabia de usar estas unidades es como primera línea de ataque o bien como guardaespaldas de los personajes especiales, pues las tropas del caos tienen la desagradable costumbre de teletransportarse justo detrás nuestra, lugar donde por regla general tenderemos a dejar estáticas las unidades más valiosas del combate, de manera que pueden pillarnos desprevenidos y causar gran número de bajas, abriendo así una importante brecha en nuestra compañía. Colocados en forma de piña y mirando hacia los cuatro puntos cardinales en situación de fuego de supresión, es decir, con el icono con forma de ojo activado, podrán repeler cualquier ataque inesperado que se suceda. En combate, los marines tácticos van equipados con una servoarmadura de combate y un Bolter.





MARINE DE ASALTO: Disponemos de una escuadra de marines de Asalto. Los Marines de Asalto han sido entrenados en el uso de un dispositivo de nombre Retrorreactor, el cual lo llevan instalado en sus armaduras y que les permite realizar increíbles saltos de gran longitud y altura, con lo que pueden atravesar zonas intransitables sin mayor problema, además de atravesar sin problemas las líneas enemigas y situarse en la retaguardia, donde suelen estar las unidades más desprotegidas. Ésta es una de las escuadras que más deberemos utilizar, pues son perfectas para acabar en los primeros turnos con los Marines Espaciales del Caos que disponen de armamento pesado. Son fantásticos en el combate cuerpo a cuerpo y las armas de que disponen realizan gran daño entre las escuadras adversarias. Ni siquiera los Berzerkers de Khorne suponen una fuerte amenaza contra su maestría en la lucha a corto alcance. Disponen para su defensa de un amplio arsenal de pistolas, entre las que destacan la Bolter, la de plasma, el lanzallamas y la de fusión, aparte de la espada sierra, la espada de energía, el hacha de energía y el puño de combate, siendo este último el más lento de todos, pero el que más posibilidades tienen de atravesar las defensas enemigas.



MARINE DEVASTADOR: Disponemos en la aventura de una escuadra de marines devastadores que puede equiparse con dos armas pesadas. Los marines Devastadores son el contrapunto de los marines de asalto. Al contrario que estos, los marines devastadores tienen a quedarse en la retaguardia, apostados en una zona alta, libre de obstáculos visuales, pues el largo alcance de las armas de que disponen, les permiten evitar el fuego enemigo que, por supuesto, tiene menos alcance que el suyo. Los objetivos principales de estas unidades serán los enemigos fuertemente acorazados y los vehículos que, por regla general, están fuertemente blindados. Hay que estar al tanto en todo momento de la munición que nos resta en las armas, pues no suelen tener muchos disparos y puede que nos llevemos una desagradable sorpresa cuando tengamos al enemigo a tiro y veamos que nuestra recámara está vacía, con lo que perderíamos un turno.

Entre las armas que tienen, cabría destacar el lanzamisiles, que puede ser cargado con misiles de fragmentación cuya cabeza explosiva afecta a una gran área de terreno, pero que son inútiles contra unidades acorazadas; los de penetración, que afectan a una sola unidad y son devastadores; los de deflagración, que sirven para eliminar vegetación; los de fusión, mortales de necesidad pues liberal en una pequeña zona del mapeado temperaturas capaces de derretir hasta el más duro de los blindajes y cegadores, que dejan fuera de combate a unidades que no tienen protectores visuales instalados, como es el caso de los demonios y de los cultistas. Después está el Cañón Láser, cuya precisión es quirúrjica y su poder de penetración de blindajes es muy elevado, el Multicañón de Fusión, tal vez el arma más poderosa contra unidades de infantería, pues al afectar un área de 3x3, puede matar hasta a nueve unidades que se encuentren juntas y el Bolter Pesado, fantástico para el fuego de supresión dada su enorme cadencia de fuego.



del Caos estarán guardando la preciada carga de las cajas imperiales que por ese lugar hay diseminadas.

Planeta Zibal (Desértico): Este consejo que aquí damos, bien puede servir para cualquier otra submisión, pues aparte de para conseguir munición y armamento, las submisiones sirven también para que nuestras unidades ganen experiencia extra, de forma que lo más sabio es usar aquellas escuadras que más avanzadas tengamos y convertirlas en un grupo prácticamente invencible.

Planeta Marfak (Volcánico): De nuevo montañas y con ellas la posibilidad de hostigar a nuestros enemigos con una incesante lluvia de proyectiles de Bolter Pesado.

MISIÓN 7:
El Concordat Chaosium se completa

En esta misión tendremos que asaltar la fortaleza que sirve de guarida a los capellanes del caos situada en el planeta Dailon, para recuperar la segunda mitad del Concordat Chaosium que, al parecer, es la llave para encontrar y destruir a Zymran. Por supuesto, esta reliquia estará fuertemente protegida por un amplio número de Capellanes y de Hechiceros que no dudarán en usar sus poderes provenientes de la disformidad para acabar con nuestras escuadras antes de que nos aproximemos a las inmediaciones del edificio principal. Cientos de Cultistas aparecerán a nuestro paso a modo de barrera humana, para parar los disparos dirigidos a sus amos. Portadores de la Palabra con armas pesadas se encontrarán atrincherados, atacando a nuestras unidades, siendo nuestra mejor defensa el Cañón Láser, por su precisión quirúrjica. Pero nuestro peor enemigo será un Señor de la Transformación de Tzeentch. La llave que nos servirá para abrir la puerta de la cámara donde está la reliquia la tiene uno de los Capellanes de la Biblioteca situada a la izquierda de la catedral.

SUBMISIONES (V):

Planeta Merga (Pantanoso), Planeta Graffias (Selvático), Planeta Murzim (Desértico): Estas submisiones avanzadas serán de vital importancia, pues en ellas podremos encontrar mucho armamento y munición para ►



Vehículos del Caos



RHINO: Tiene las mismas características que el de los Ultramarine, tanto en blindaje, como en armamento y en habitabilidad, por lo que la estrategia a la hora de usarlo o de acabar con el es idéntica. Unicamente varía en la apariencia, mucho más salvaje y bélica en el caso del Rhino del Caos.



PREDATOR: El Predator del Caos es una versión del Rhino con superior blindaje, un Cañón automático y una torreta con un Bolter montado sobre ella.



DREADNOUGHT: Las diferencias con respecto del Dreadnought Ultramarine y éste son radicales. En el caso del primero, es un honor para el Marine herido formar parte de esta máquina y permanecer activo durante más siglos. En el caso de la máquina del Caos, el marine que está en su interior, sufre horribles torturas lo que le llevan a tal borde de locura que usa esa demencia para atacar con fuerza animal a sus enemigos. Ningún Marine Espacial del Caos desea acabar sus días en el interior de un Dreadnought, pues saben que les espera un futuro de insoportable dolor. Los Dreadnought del Caos van armados con dos Bolters Pesados y una versión más anticuada del Martillo de Trueno que usan los Exterminadores Ultramarine.

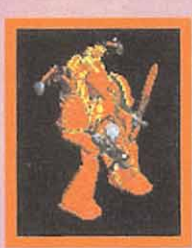
Las Unidades del Caos



EL SEÑOR DEL CAOS ZYMRAN: Este poderoso personaje es el causante y dirigente del ataque realizado por las fuerzas del Caos. Dado que cuenta con los favores de los dioses del Caos, goza también de sus favores, lo que le convierte en alguien muy poderoso y temible durante el combate. Únicamente le veremos en la última misión vistiendo su servoarmadura de combate, y armado con una pistola de plasma y una espada de energía.



CAPELLÁN: El capítulo traidor de los Portadores de la Palabra es el único que aún conserva la figura del Capellán, el cual lleva a cabo ritos satánicos y oraciones malditas, dirigidas a los dioses del Caos, para inspirar en batalla al ejército, haciendo prácticamente imposible que una escuadra que se halle en la cercanía llegue a desmoralizarse. En combate va equipado con una servoarmadura de combate, una pistola Bolter y una espada de energía.



HECHICERO: Los hechiceros renegados han vendido su alma a los dioses del Caos a cambio de fabulosos poderes psíquicos. Estas unidades utilizan la fuerza de la disformidad que reina en cada escenario, por lo que en cada turno variará su posibilidad de realizar algún sortilegio. Suelen usar ataques dirigidos hacia una sola unidad o hacia unas pocas, pero siempre son directos y en forma de columnas de fuego, rayos o ataques mentales. Durante la batalla, los hechiceros del Caos llevan una servoarmadura de combate, una pistola Bolter y una espada sierra.



EXTERMINADOR: Los exterminadores del Caos llevan unas armaduras incluso más resistentes que las que usan los Exterminadores Ultramarine, en parte debido a que los materiales con los que fueron construidas hace miles de años, son mucho más rígidos y resistentes. Basarán su ataque a distancia en las combiarmas y los lanzallamas pesados y para cuerpo a cuerpo usarán garras de energía o espadas de energía.



MARINES PORTADORES DE LA PALABRA: Los marines del Caos del capítulo de los Portadores de la Palabra, cuyas almas fueron maldecidas por los dioses del Caos durante la herejía de Horus, aparecen en el campo de batalla organizados en escuadras de cinco unidades. Como equipo básico llevan una servoarmadura de combate y un Bolter, aunque dos marines de cada escuadra pueden sustituir su Bolter por un lanzallamas, un rifle de fusión, un rifle de plasma o un arma pesada, entre las que se incluyen el Multicañón de Fusión, el Lanzamisiles con toda su variedad de misiles y el Cañón Láser.



BERZERKERS DE KHORNE: Los Berzerkers de Khorne son Marines del Caos que han consagrado su vida al dios sangriendo del Caos Khorne. Viven para la batalla y prefieren el combate cuerpo a cuerpo, en el que son maestros, frente a cualquier otra forma de ataque. Lanzando el grito de "¡Sangre para el Dios de Sangre!" cargan contra el enemigo a fin de ponerlo al alcance de su espada sierra o de su pistola Bolter. Sin embargo, pueden cambiar esta última por una pistola lanzallamas o una pistola de plasma. De igual manera, pueden cambiar libremente su espada sierra por un hacha sierra, un hacha de energía o una garra de energía. Los Berzerkers de Khorne van equipados con una servoarmadura de combate bendecida por su dios.



CULTISTAS: La infantería básica del ejército del Caos está compuesta por Cultistas. Humanos cuya mente ha enloquecido tras las continuas visiones de caos y maldad a la que están sometidos. Carentes de armadura y armados con una pistola láser, únicamente pueden llegar a molestar por el número en que aparecen a nuestros Marines. Las granadas y los misiles de fragmentación serán idóneos para exterminarlos rápidamente y en gran cantidad si se encuentran juntos.

nuestros Exterminadores y para la escuadra de Asalto que, sin duda, son los que más nos están ayudando a lo largo de nuestra aventura.

MISIÓN 8:
Destruccion del sistema de comunicaciones de Barrien

A fin de evitar que el Caos pueda avisar a más huestes que refuercen su intento de conquista, deberemos destruir el sistema de comunicaciones que hay oculto en una zona del planeta Barrien. Dado que en esta misión la velocidad tiene una importancia vital, vamos a tener a nuestra disposición un Landspeeder con el que acabar con las escuadras más lejanas usando el Multicañón de Fusión. Cuidado a la hora de dejar esta máquina muy a la vista de las escuadras de Exterminadores del Caos o de Portadores de la Palabra con armas pesadas, pues con un sólo disparo de ese calibre, el Land Speeder explotará en mil pedazos.

En este nivel hay un depósito de armas oculto al norte, muy cerca del sistema de comunicaciones, en el que se encuentra el cadáver de un héroe legendario Ultramarine que tiene unas armas de gran poder destructivo.

MISIÓN 9:
Prevenir el desastre

En el planeta Barien ha sido construida una fortaleza del Caos en cuyo interior se está activando una puerta dimensional a través de la cual piensan enviar ingentes cantidades de escuadras de Portadores de la Palabra a un puesto de guarda Ultramarine que se encuentra al otro lado del planeta. Nuestra misión será acabar con toda la resistencia que encontremos, evitando el dañar la puerta, pues será necesario atravesarla para asistir a nuestros hermanos por si han sido atacados.

Vamos a disponer de la valiosa ayuda de un Dreadnought que deberemos enfrentar en singular combate con un homónimo del Caos y con escuadras exterminadoras. Si apoyamos a esta máquina de guerra con el fuego de las armas pesadas, no debería suponernos una gran dificultad acabar con los adversarios que nos encontremos. En este nivel, a la derecha del mapa, podremos encontrar un silo de armas, lleno de cajas imperiales con munición y armamento de diferentes clases.

MISIÓN 10:
Reconquista del puesto Ultramarine

Algunos grupos de las fuerzas del Caos consiguieron atravesar la puerta dimensional y acabar con las pocas escuadras de Ultramarines que había en este puesto de guardia. Es ahora nuestra baza, y tendremos que recuperar tan valiosa posición, exterminando a todos aquellos que osaron acabar con decenas de nuestros hermanos. Deberemos tener cuidado, ya que al entrar en las inmediaciones del complejo, se teletransportarán al principio del nivel



SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN. GRAN DEMONIO DE TZEENTCH: La apariencia de este demonio desafía los límites de la comprensión humana. El Señor de la Transformación es el más sabio y poderoso en cuanto a magia de todos los grandes demonios del Caos. La mejor manera de acabar con él es realizar un ataque masivo hacia su persona, minando toda su energía en continuos ataque cuerpo a cuerpo, utilizando por supuesto a los Exterminadores que son los únicos que pueden resistir los impactos de su impío báculo.



DEVORADOR DE ALMAS: El Devorador de Almas es el más poderoso y resistente de todos los demonios del Caos y el guerrero más cruel y despiadado de cuantos tiene a sus órdenes el Dios de la Sangre, Khorne. Su sola presencia irradia terror que afecta a nuestras unidades a la hora de combatir con él. Con sus alas puede realizar impresionantes saltos que le colocarán en nuestras cercanías rápidamente, con lo que podrá usar su enorme hacha de Khorne y su látigo para mutilar y ejecutar de la manera más dolorosa posible a sus enemigos. Nunca habremos de llegar al extremo de luchar con él cuerpo a cuerpo, pues tenemos todas las de perder, incluso si lo hacemos con un Exterminador. La mejor opción es usar armas pesadas en el caso de los Devastadores, a ser posible el multicañón de fusión y el cañón de asalto si estamos hablando de los Exterminadores. No sólo es altamente resistente al dolor, sino que además dispone de una armadura bendecida por Khorne que le hace prácticamente invulnerable.



DESANGRADOR DE KHORNE: Los Desangradores de Khorne son demonios menores del Dios de la Sangre y conforman una infantería resistente, rápida y mortal. Su presencia provoca miedo entre nuestras tropas por lo que en ocasiones tendrán dificultades a la hora de luchar contra ellos. El olor de la sangre de sus enemigos provoca que sean capaces de cargar el triple de la distancia normal para entrar en un combate cuerpo a cuerpo en el que utilizan su espada con la cual drenan la vida de su víctima y la añaden a la suya.



INCINERADOR DE TZEENTCH: Estos demonios son los más extraños de apariencia y unos de los más peligrosos pues su aliento flamígero tiene el mismo poder que el lanzallamas pesado de un Exterminador. Su presencia provoca miedo entre las tropas aliadas por lo que, aunque ese factor pueda dificultarnos la labor, deberemos lanzarnos al combate cuerpo a cuerpo a toda costa, pues si les dejamos reaccionar y atacarnos con sus llamas, tendremos posibilidades de perder una escuadra entera en un solo turno. La escuadra de Asalto será nuestra mejor baza contra estos demonios.



MASTÍN DE KHORNE: La fiereza y sed de sangre de estas bestias cuadrúpedas es inigualable. Son las criaturas más veloces creadas por Khorne y pueden llegar al combate a corta distancia en pocos turnos por muy lejos que se encuentren. Al ser una unidad de bajo coste, no conviene malgastar las armas pesadas en ellos ni arriesgar las tropas de asalto lanzándolas al combate con estos seres. Lo mejor que podemos hacer es colocar en línea un grupo de Marines Tácticos y disparar incesantemente sobre los Mastines con los Bolters, hasta que se encuentren a corta distancia, momento en el que podremos usar las granadas perforantes.



HORRORES ROSA Y AZUL: Aquellos que sobreviven al ataque de estos demonios, suelen quedar marcados mentalmente, a no ser que sean unidades con una gran resistencia psicológica. Atacan en tromba como unos seres esféricos con largos brazos y piernas y golpean fuerte y rápido. Una vez conseguimos vencernos, en su lugar aparecen dos seres de idéntica morfología, aunque un poco más pequeños y de color azul, con lo que la amenaza se multiplica. Cada vez que luchemos con uno de estos Horrores Rosa, tendremos que continuar peleando con ellos hasta que desaparezcan sus dos retoños azules, pues si variamos nuestro objetivo y derrotamos a cuatro Horrores Rosa, por ejemplo, al final nos encontraremos sin unidades de acción y con ocho enemigos.

decenas de Cultistas, Portadores de la Palabra y Berzerkers de Khorne, al mando de un Capellán del Caos, por lo que convendrá que las unidades que se han quedado rezagadas sean colocadas en fuego de supresión.

SUBMISIONES (VI):
Planeta Secunda (Desértico), Planeta Taygeta (Selvático): En estas submisiones lograremos la munición suficiente como para enfrentarnos a las misiones finales que nos esperan y que necesitaremos imperiosamente.

MISIÓN 11:
La localizacion de Zymran
Nuestras pesquisas nos han permitido localizar la base donde se ocultan los Hechiceros del Caos. Incluyendo las misiones 7, 12 y 13, ésta será una de las más difíciles del juego, pues tenemos que enfrentarnos a numerosas unidades con poderes psíquicos, además de hacerlo al constante fuego de armamento pesado por parte de los Portadores de la Palabra.
Esta misión tendrá la dificultad adicional de que ciertas zonas se encuentran cerradas, por lo que tendremos que hallar las llaves que nos abren paso hacia ellas y que se encuentran en poder de los hechiceros que previamente deberemos derrotar. Será más que aconsejable la utilización de un Apotecario, pues las bajas en nuestro bando serán más que considerables antes de que logremos alcanzar el interior del edificio.



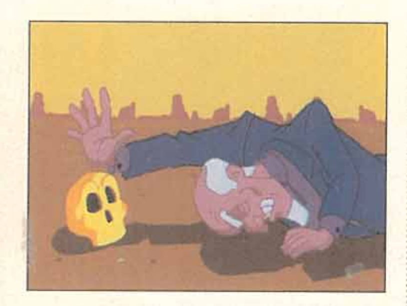
El objetivo final será hallar la carta astronómica que nos indicará la posición exacta del paradero de la guarida de malvado Zymran.

MISIÓN 12:
La apertura de la puerta dimensional
Uno de los sargentos que participen en esta misión llevará el Concordat Chaosium entre su inventario y tendremos que cuidar que no reciba mucho daño, ya que esta misión es larga a la par que complicada. Contaremos con un Rhino para desplazar a nuestras tropas, pero de nuevo el poder psíquico de Desplazamiento será nuestra mejor baza para adentrarnos en el centro del palacio del Caos. Cuatro bunkers con Portadores de la Palabra apostados allí, un Predator que deberemos abatir con las armas pesadas, numerosas escuadras de Berzerkers de Khorne, Exterminadores, Mastines, un Capellán y el demonio Mailokk, un Devorador de Almas, serán los adversarios que tenemos que vencer para poder activar la puerta dimensional usando la reliquia.

SUBMISIONES (VII):
Planeta Mekbuda (Pantanoso): Si hemos logrado llegar hasta aquí, habiendo seguido el consejo de usar las mismas escuadras siempre, nuestras unidades tendrán tantos puntos de acción que dará lo mismo que este terreno nos frene, ya que podrán recorrer grandes distancias en un solo turno, llegando al terreno enemigo en pocos asaltos.
Planeta Belol (Selvático): Esta submisión es una de las de mayor importancia, pues en la mayoría de las cajas imperiales se ocultan armamento y munición para nuestra escuadra de Exterminadores, y que será necesario si queremos tenerlos en óptimas condiciones para el asalto final.
Planeta Losma (Industrial): Edificios, tuberías, bidones con material inflamable con un poder de explosión similar al de una granada de fragmentación y la ausencia de los Cultistas, a favor de un mayor número de Portadores de la Palabra, serán las características de esta submisión.

MISIÓN 13:
La batalla final. El palacio de Zymran
Al otro lado de este sistema de corredores se halla nuestro objetivo, el señor del Caos Zymran. Fuertemente protegido por toda una hueste de Portadores de la Palabra, Berzerkers de Khorne, Incineradores de Tzeentch y Exterminadores del Caos y dada la dificultad del terreno que se encuentra formado por islotes y puentes, lo mejor que podremos hacer será adelantar a los Marines de Asalto para que acaben con aquellos Marines del Caos que tienen armas pesadas y a continuación teletransportar a los Exterminadores, al Capitán y a los Devastadores junto con el Bibliotecario, de formación rocosa en formación rocosa, hasta llegar al palacio.

C.F.M.



3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Qué se hace en la iglesia?

Anónimo. E-mail.

Primero coloca el loro sobre el confesionario, luego la vela apache sobre el candelabro y la enciende usando las cerillas. El humo produce extraños efectos sobre el pastor. Convéncele para que llame a Fray Anselmo, pues quieres confesarte. Mientras el loro mantiene entretenido al monje, puedes meterte en la otra pieza de la construcción, y abrir el arcón para llevarte unas pistoleras, y recoger el vale sobre la mesa.

BROKEN SWORD

¿Qué hago con la cabra?

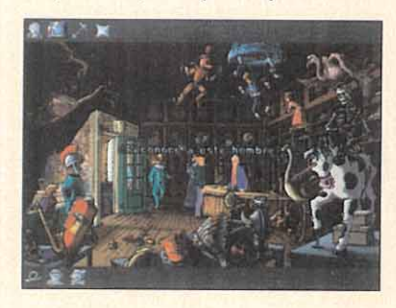
Alejandro Soler. Murcia.

Acércate a la cabra por la derecha –haciendo doble-click en la escalera–, pero tan pronto como la cabra vaya a por ti, pulsa sobre el arado en el extremo más lejano. Así atraparás a la cabra y podrás utilizar la escalera para entrar en la excavación.

Al regresar a París; ¿Qué puedo hacer para que la enfermera me deje entrar a ver a Jacks?

Mª Fuensanta Martínez. Murcia.

Enséñale la joya a Nico. Luego déjala y acude a la policía. Una vez que hayas hablado del asunto con ellos, pregunta a Moue sobre Marquet y acude entonces al hospital. Allí te atenderá la recepcionista a quien tendrás que enseñarle tu tarjeta de identidad para que te cuente más sobre la enfermera Grendel. Habla con Sam el limpiador y desatasca su máquina limpiadora. Cuando Sam se vaya, entra en el reservado y coge la gabardina del doctor. Vuelve a la recepción y habla con el hombre que está de pie esperando. Corre al puesto de guardia e intenta pasar por allí; un paciente te detendrá pero podrás hablar con Benior. Dale el aparato de presión y dile el problema con Eric –pídele que lo use sobre Eric Sopmash–, con lo que ya sólo tendrás que ir a la habitación de Marquet y hablar con él sobre todos los tópicos disponibles –hasta que se agoten, esto es, varias veces–.



BROKEN SWORD 2

¿Qué hay que hacer en la galería Glease?

Alejandro Serrano. Madrid.

Tras hablar con el hombre –un crítico de arte, que si le despistas destroza la vasija, aunque no es necesaria por lo que resta de juego...– sobre Oubier y con Glease, que le da algunas pistas sobre embarcos en los muelles de Marsella, debes emplear la absenta; sirve dos generosas raciones al crítico en su copa provocando su embriaguez, pérdida de equilibrio, destroce de existencias y la desesperación del británico poseedor de la galería de arte. Acércate a las cajas de embalaje del fondo. Tras mirar el cajón de embalaje, hay que palparlo y luego recoger la etiqueta y examinarla. Ahora, debes examinar de nuevo la hoja del diario que encontrara en la casa de Oubier.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo y con qué se afila el trozo de madera?

Jesús Berral. Córdoba.

Con la navaja suiza en posición de cuchillo se afila el madero australiano.

¿Cómo entro en el castillo del Conde Drácula?

Pablo López Fuentes. E-mail.

En el castillo te encontrarás con Hecker, obsesionado con empalar al vampiro por un asunto de faldas. Tras insistir, conseguirás meterte en el interior del foso, aunque encuentras un túnel secreto que lleva a unas escaleras que conducen a su vez a las mazmorras del castillo, una reja le separa de las mazmorras, así que debes hacer una parada en la mansión Hannover para entregar el salero a Junior, el cual, agradecido por el regalo, te entregará su quebrantahuesos. Ahora usa el quebrantahuesos en la rejilla para abrirte hueco y luego sube por la escalera hasta las mazmorras.

¿Qué hago con Ron?

Anónimo. E-mail.

Tienes que hablar con todos los que están en la sala de fiesta, habla con Quasimodo y rétale a tocar campanas en la bodega. Una vez Quasimodo a hecho su concierto, recoge la cinta de Sue y úsala sobre su propio magnetófono... Tres trozos de Frankie, uno en cada premio, que recibieron Drácula, el Hombre Lobo y La Momia.

KING QUEST VII

¿Qué se hace en el capítulo 6?

Daniel. Asturias.

Manipula la vara mágica para que el pomo muestre una F y luego úsala contra el rey Otar de ojos verdes. Resulta ser Edgar. Malicia aparece por allí, y teletransporta a Rosella justo encima de la lava. Pero se abre un boquete en la pared del volcán y se mete en la gruta que da acceso al mecanismo del volcán. Tras abrir la puerta (pulsar ojo izquierdo, luego el otro, luego la nariz) y despertar a Otar con la flor olorosa, enchufa el dispositivo y frena la erupción. Malicia entra en escena y mata de una descarga a Edgar, el príncipe. Cuando se prepara para exterminar al resto de los figurantes, Rosella desenchufa el dispositivo y lo usa sobre ella. Luego usa la vida extra para resucitar a Edgar.

¿Cómo se consigue lo que hay en el estanque?

Vicente Sales. Castellón.

Una vez fuera del ayuntamiento, la luna cae sobre el estanque, el pájaro burlón abandona el nido y la serpiente se haya en paradero desconocido. Del nido recoge el duro de madera. Buen momento para visitar la tienda de Fox, pero primero hay que comer sal. Había mucha cerca del Buda. Una vez en la tienda, cambia el duro y la máscara por un libro y un pollo de goma. El libro lo puedes cambiar por un cayado en la tienda de antigüedades de la rata miope. Con el cayado puedes recoger la luna del estanque.





RIVEN

El telescopio no baja, ¿qué hago?

Anónimo. E-mail.

Catherine nos abandona con el encargo de abrir la fisura. Así que regresa a la isla de la gran cúpula, y acércate al objeto con forma de huso que ahora sabes que es el telescopio. Suponemos que la espita que abre el suministro de vapor está abierta. La combinación para abrir la puerta que obstruye el paso hasta la lente sobre la fisura está contenida en el diario de Catherine, así que sólo hay que usar esa combinación sobre los pulsadores correspondientes. Ahora es cuestión de retirar el freno que hay en la pata izquierda, accionar la palanca de modo que quede en su posición inferior y pulsar el botón hasta que se rompa la lente que protegía la fisura.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Ya tengo lo demás, ¿cómo consigo el barco?

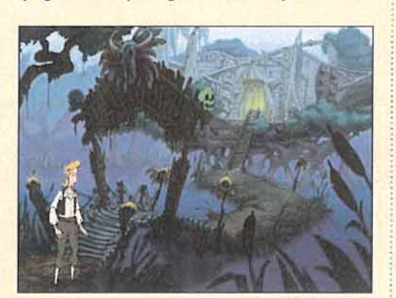
Miguel Anzón. Gerona.

El camino hacia la Bahía Periglo está marcado por abundantes carteles. Con las tijeras hay que cortar la flor, que según los carteles de la sociedad naturalista se llama de Ipacanema, y los matorrales, para seguir camino. En un primer momento, te tropezarás con una anaconda. Tras ir sacando del estómago de la serpiente todo tipo de objetos, usa la flor con la jarra de jarope, y úsalo en la cabeza de la serpiente, provocándole nauseas y su expulsión por vía bucal. Ya en

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

las arenas movedizas, recoge una caña adyacente y una espina del matorral espinoso cercano. Combinando ambos elementos tiene una cerbatana. Luego ata uno de los globos de helio al pisapapeles y sopla sobre el aerostático invento. Una vez en la situación adecuada, usa la cerbatana sobre el globo para poder escapar, usando la liana, ahora al alcance, de la trampa. Para alcanzar el barco, hay que subir a la barca de remos. Pero de todos modos hay que ir marcha atrás, ya que hay que visitar primero la pollería con el vale de reserva, y entrar sin que el viejo carcamal os eche a patadas. Hay que darle un tiento al esqueleto de la mesa, para que se caiga de bruces y Guybrush se pueda llevar el cuchillo dentado de su espada. En el Megamonkey la barca tiene un agujero; hay que recoger en la pollería el aparato para cortar galletas, e irse hasta la colina donde se celebran los retos, usando el cortado de galletas sobre el árbol de caucho apropiado. Para pegar el corcho resultante en la barca hay que añadir al tapón pegamento, y luego usar el conjunto en el



agujero. Una vez hemos llegado con la barca hasta el bajel, podemos subir al barco, pero su loco primer oficial y su tripulación de simios se pasan la vida haciendo saltar a Guybrush por la borda pasándolo por la plancha. Cansado de semejante trato, sierra la plancha con el cuchillo dentado y sube de nuevo al barco. Ahora no tienen más remedio que castigarle de otro curioso modo... Con el castigo encima, acude a la pollería dispuesto a aprovechar su disfraz, pero es el encargado el que saca provecho, y le manda convenientemente envasado; despertarás en el castillo de popa del barco. Usando el libro de ventrilocuismo sobre el capitán LeChimp, consigue que el primer oficial reciba unas órdenes escuetas de abandonar el barco. Obtendrás tras esto el mapa con la localización de Elaine, un poco de aceite de pollo y el mando del barco pirata. Ya puedes irte por la ventana o por la puerta grande, si ya has hecho todo lo demás.

He conseguido al pirata elegante; ¿Cómo se consigue que Bill se una? ¿Y Haggis?

Víctor Montalvo. E-mail.

Para conseguir que se una a tu tripulación Bill has de saber que el único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Y éste se muere por hincarle el diente a algo crujiente. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... ¿no será un caramelo? ¡Recógelo!. En el Megamonkey: para ver lo mismo en el suelo, hay que empujar dos veces a Bill, pues se está comiendo



el caramelo. Una vez con el caramelo lleno de pelos y baba vete a la pollería y haz solemne entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontraste en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo e irse. En el Megamonkey: no te dejará irte, así que habrá que mascar el paquete de chicle para obtener un asqueroso chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoge la bandeja, sal fuera y usa la bandeja en el charco de lodo bajo el desagüe. Ya tienes el diente. Mostrándolo a Bill, acepta formar parte de la tripulación. Naturalmente tu no eres tan fuerte como Haggis; en la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayuda del cuchillo dentado de la pollería. El tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente (en la playa, ante la fortaleza, hay una como objeto luminoso). Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho todo esto, se puede retar abiertamente a Haggis sin temer hacer el ridículo más espantoso.

TOONSTRUCK

El pasado mes de diciembre compré el juego, el cual he estado intentando resolver durante dos meses. Llegado a un punto, me quedé atascado al final del primer acto. Pero cuál fue mi sorpresa al observar que en la revista (después de leer repetidas veces la solución) mi problema no se resolvía, al faltar exactamente la solución al objeto que debía encontrar para continuar el juego. Dicho elemento, aparece en la página 116, en una fotografía del "Contentificador" entre el "Lenguado" y el "Pincho", pero ni sé que representa ni cómo se consigue.

Ángel Cruz Cruz. E-mail.

Efectivamente en el patas arriba de «Toonstruck» no aparece especificado lo que es, como tampoco lo están muchos otros objetos del juego, y ello es para que agudicéis el ingenio. Todos los objetos que se requieren para el contentificador no existen en Loquilandia, y lo que hay que hacer es sustituirlos por otros que tengan un aspecto más o menos parecido. En el caso que nos comentas se trata de unos platillos que resultan caer del esfuerzómetro al darle con el súper mazo y con la súper fuerza. La imaginación es importante en este juego.

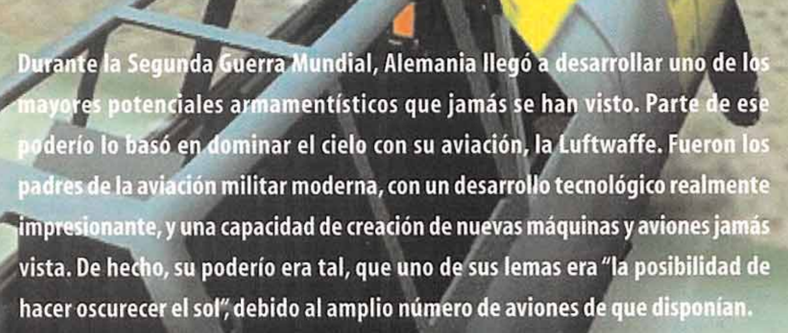




LUFTWAFFE COMMANDER







Durante la Segunda Guerra Mundial, Alemania llegó a desarrollar uno de los mayores potenciales armamentísticos que jamás se han visto. Parte de ese poderío lo basó en dominar el cielo con su aviación, la Luftwaffe. Fueron los padres de la aviación militar moderna, con un desarrollo tecnológico realmente impresionante, y una capacidad de creación de nuevas máquinas y aviones jamás vista. De hecho, su poderío era tal, que uno de sus lemas era "la posibilidad de hacer oscurecer el sol", debido al amplio número de aviones de que disponían.

Cuando **el cielo** se hacía gris

Compañía: **SSI**

Disponible: **PC CD**

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, módem, Internet)

Desde los ordenadores, llevamos años disfrutando de simuladores de vuelo de combate donde existe la posibilidad de volar las máquinas de la Luftwaffe. Desde los tiempos del mítico «Secrets Weapons of the Luftwaffe», hasta este año, donde la afluencia al mercado de simuladores de la Segunda Guerra Mundial ha sido bastante amplia, no han faltado los simuladores que nos han otorgado la posibilidad de volar en los BF109, o los FW190, los BF110, el ME262, y demás soberbias máquinas, algunas de ellas padres de los actuales cazas de combate ultramodernos.

Ahora, viene a estas páginas un nuevo ejemplo de simulador de la Segunda Guerra Mundial.

¿Qué hay de nuevo? Pues que en este caso el simulador está entero enfocado a la Luftwaffe, poniendo como protagonistas a los alemanes, y además permitiéndonos disfrutar de sus aviones en diversos frentes, entre ellos España durante la Guerra Civil. La casa de software SSI –conocidos por su famoso «Flanker»– han incorporado a su serie de simuladores «Digital Combat Series» el «Luftwaffe Commander»; aunque SSI no ha hablado mucho de él, ni se han dedicado a hacer extensa publicidad. Al revés, sencillamente dejó la información de que este programa iba a aparecer en el mercado, y sólo con eso han conseguido acaparar la atención de los grandes creadores de simuladores como Jane's, Microprose, e incluso Microsoft.

Una vez aparecido en el mercado, y después de probarlo, sabemos que las empresas antes nombradas no deben preocuparse, ya que a pesar de los atractivos que el juego presentaba, la realidad final deja bastante que desear. Tanto en el aspecto gráfico, como en el de inteligencia artificial, así como en el modelo de vuelo, «Luftwaffe Commander» se queda a la zaga de los grandes del momento, aunque en conjunto el simulador es bueno, si se compara con los demás que hay en el mercado, se queda a bastante distancia de ellos.

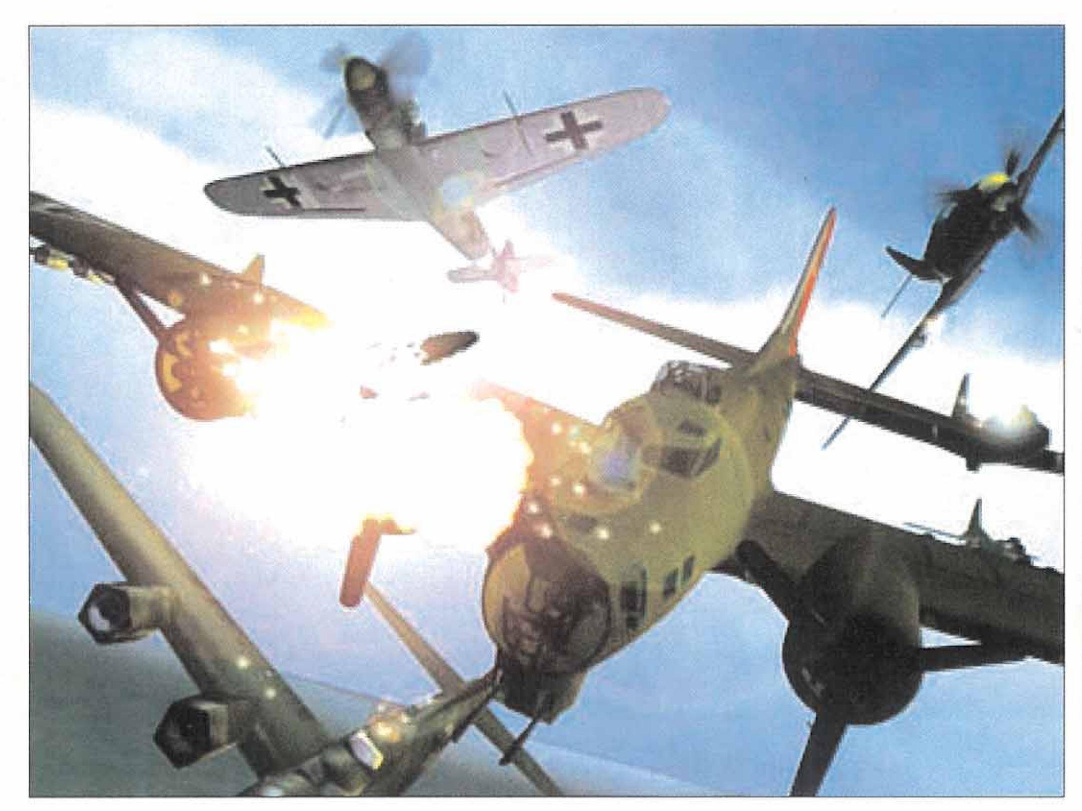
LAS MISIONES: SARDINAS EN LATA

Lamentablemente, nos volvemos a encontrar un simulador que todas las misiones están enlatadas, sin ningún dinamismo, y una vez voladas, puedes llegar a aprender la secuencia de eventos perfectamente. Incluso durante la campaña, que si bien presenta cuatro escenarios diferentes, todas las misiones están preestablecidas independientemente del resultado de la anterior.

Está claro que el hacer una campaña dinámica debe ser muy complejo, y en este caso los chicos de SSI deben estar más centrados en sacar adelante el «Flanker 2.0», y por lo tanto restan esfuerzos en los demás productos.

Los escenarios de las campañas se adaptan a distintas épocas de la Luftwaffe. El primero y más llamativo –por el hecho de ser España– es la Guerra Civil Española. Volaremos en los BF109 de la Legión Cóndor, que llegaron a España para combatir al lado del General Franco, frente a las Brigadas Internacionales que

Volaremos en los BF109 de la Legión Cóndor, que llegaron a España para combatir al lado del General Franco, frente a las Brigadas Internacionales que combatían al lado de los Republicanos



El simulador se ajusta a la realidad de la dificultad que supuso ser piloto de la Luftwaffe. Sólo el 4% de los pilotos alemanes sobrevivieron a la muerte, a ser capturados o derribados



Uno de los alicientes que más pueden llamar al atención de «Luftwaffe Commander» es la posibilidad de volar misiones pertenecientes a la Guerra Civil Española. Todo un detalle por parte de los chicos de SSI.



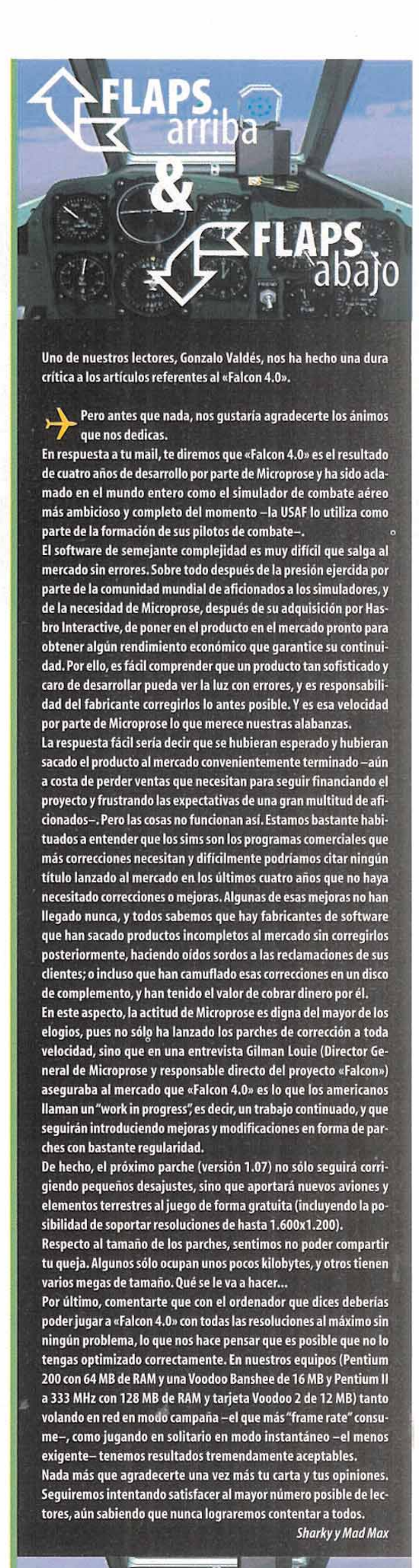
«Luftwaffe Commander» posee una impresionante base de datos sobre los pilotos que estuvieron bajo las alas de la Luftwaffe, proporcionando datos como las medallas obtenidas por los mismos.

combatían al lado de los Republicanos. El mapa de España deja bastante que desear, pero al menos la documentación histórica está ajustada, y si bien no habrá la posibilidad de repetir el bombardeo de Guernica –primer bombardeo masivo, ante una población civil, de la Historia–, sí podremos participar en batallas como la de Madrid, o actuar en frentes como el Vasco y el del Ebro. Nuestros BF109 están perfectamente decorados con los colores grises de la Legión Cóndor, y los emblemas son los correctos –cruces en el timón, y círculos negros con aspa blanca en las alas–. Además, los enemigos que encontraréis también serán los correctos. El Chirri y el Chato, aviones rusos de los republicanos, también correctamente representados, con la bandera republicana en el timón, y las zonas rojas en alas y morro.

Es excitante saber que estamos volando en la España del 36, o incluso en el frente del Este, en Rusia. La pena es que, salvo los escenarios y los participantes, no hay más diferencias entre unas misiones y otras.

Al menos la ración de cal frente a todas estas carencias viene de la mano de la inteligencia artificial del enemigo. «Luftwaffe Commander» sabe perfectamente cuáles son las ventajas y desventajas de cada avión enemigo y las usa perfectamente, demostrando cómo el P51 Mustang era un prodigio de velocidad, potencia y maniobrabilidad, o el Spitfire era una maravilla de agilidad y potencia de fuego. De hecho, un detalle excelente del juego es que se ajusta a una realidad de escalofríos. Durante la contienda, se calculó que sólo el 4% de los pilotos alemanes sobrevivieron a la muerte, o a ser capturados o derribados. Este detalle hace que la dificultad del juego sea alta y al menos le da el interés del reto, y además está bien ambientada, ya que las voces y comunicaciones entre los pilotos tiene un fondo de desesperación que hacen que te sientas implicado en la urgencia de hacer algo.

Aún habiendo la posibilidad de pilotar diez aviones diferentes, el modelo de vuelo es bueno, pero deja que desear en varios aspectos. Así, por ejemplo, si volamos en el ME262, podremos mantener un giro cerrado y constante, todo el tiempo que queramos, y nunca perderemos energía. Este avión era de reacción, pero no era milagroso. Aun así, al menos la dificultad de poner sobre la mesa los diez modelos de vuelo diferentes está más bien lograda. Evidentemente, entre los cuatro modelos de BF109 casi no hay diferencias, salvo en el tacto del ti-



Uno de nuestros lectores, Gonzalo Valdés, nos ha hecho una dura crítica a los artículos referentes al «Falcon 4.0».

Pero antes que nada, nos gustaría agradecerte los ánimos que nos dedicas.

En respuesta a tu mail, te diremos que «Falcon 4.0» es el resultado de cuatro años de desarrollo por parte de Microprose y ha sido aclamado en el mundo entero como el simulador de combate aéreo más ambicioso y completo del momento –la USAF lo utiliza como parte de la formación de sus pilotos de combate–.

El software de semejante complejidad es muy difícil que salga al mercado sin errores. Sobre todo después de la presión ejercida por parte de la comunidad mundial de aficionados a los simuladores, y de la necesidad de Microprose, después de su adquisición por Hasbro Interactive, de poner en el producto en el mercado pronto para obtener algún rendimiento económico que garantice su continuidad. Por ello, es fácil comprender que un producto tan sofisticado y caro de desarrollar pueda ver la luz con errores, y es responsabilidad del fabricante corregirlos lo antes posible. Y es esa velocidad por parte de Microprose lo que merece nuestras alabanzas.

La respuesta fácil sería decir que se hubieran esperado y hubieran sacado el producto al mercado convenientemente terminado –aún a costa de perder ventas que necesitan para seguir financiando el proyecto y frustrando las expectativas de una gran multitud de aficionados–. Pero las cosas no funcionan así. Estamos bastante habituados a entender que los sims son los programas comerciales que más correcciones necesitan y difícilmente podríamos citar ningún título lanzado al mercado en los últimos cuatro años que no haya necesitado correcciones o mejoras. Algunas de esas mejoras no han llegado nunca, y todos sabemos que hay fabricantes de software que han sacado productos incompletos al mercado sin corregirlos posteriormente, haciendo oídos sordos a las reclamaciones de sus clientes; o incluso que han camuflado esas correcciones en un disco de complemento, y han tenido el valor de cobrar dinero por él.

En este aspecto, la actitud de Microprose es digna del mayor de los elogios, pues no sólo ha lanzado los parches de corrección a toda velocidad, sino que en una entrevista Gilman Louie (Director General de Microprose y responsable directo del proyecto «Falcon») aseguraba al mercado que «Falcon 4.0» es lo que los americanos llaman un "work in progress", es decir, un trabajo continuado, y que seguirán introduciendo mejoras y modificaciones en forma de parches con bastante regularidad.

De hecho, el próximo parche (versión 1.07) no sólo seguirá corrigiendo pequeños desajustes, sino que aportará nuevos aviones y elementos terrestres al juego de forma gratuita (incluyendo la posibilidad de soportar resoluciones de hasta 1.600x1.200).

Respecto al tamaño de los parches, sentimos no poder compartir tu queja. Algunos sólo ocupan unos pocos kilobytes, y otros tienen varios megas de tamaño. Qué se le va a hacer...

Por último, comentarte que con el ordenador que dices deberías poder jugar a «Falcon 4.0» con todas las resoluciones al máximo sin ningún problema, lo que nos hace pensar que es posible que no lo tengas optimizado correctamente. En nuestros equipos (Pentium 200 con 64 MB de RAM y una Voodoo Banshee de 16 MB y Pentium II a 333 MHz con 128 MB de RAM y tarjeta Voodoo 2 de 12 MB) tanto volando en red en modo campaña –el que más "frame rate" consume–, como jugando en solitario en modo instantáneo –el menos exigente– tenemos resultados tremendamente aceptables.

Nada más que agradecerte una vez más tu carta y tus opiniones. Seguiremos intentando satisfacer al mayor número posible de lectores, aún sabiendo que nunca lograremos contentar a todos.

Sharky y Mad Max







món, y la capacidad del motor entre la primera y ultima versión de este avión. El He-51 refleja su alta maniobrabilidad –era un biplano–, aunque de vez en cuando acusa unos bruscos saltos en los giros cerrados que no nos cuadran mucho.
En general, el modelo de vuelo es acertado y ajustado, y los detalles están cuidados –el tren de aterrizaje y los flaps se acusan en el vuelo claramente–, aunque el resultado final es mediano frente a otros simuladores.
En cambio, las misiones de ataque a bombarderos dejan bastante que desear. Al atacar una formación de B-17, en cuanto abramos fuego, estos se dispersarán. Justo al revés que la doctrina del momento, donde la única manera de aumentar las posibilidades de sobrevivir dentro de una fortaleza volante era mantener la formación de caja cerrada (box), algo que los demás simuladores de la época han reflejado perfectamente.
Otra lástima es la ausencia del FockWulf 190 para poder volar, que suprime la posibilidad de participar en misiones de ataque a suelo, y en las pocas misiones de ataque a suelo que hay, la cantidad de vehículos es escasa y están muy dispersos.

La ausencia del FockWulf 190 para poder volar, suprime la posibilidad de participar en auténticas misiones de ataque a suelo

GRÁFICOS: ATMÓSFERA CERO

Los gráficos son flojos. Sobre todo en la concepción del terreno, ya que «Luftwaffe Commander» hace un uso abusivo de la repetición de planos, muy pequeños, de tal manera que la sensación es estar volando sobre un puzzle de pocas piezas pero muy repetidas. Las ciudades grandes, como Moscú, Berlín o París, son una alfombra de casas en la misma posición, donde sólo de vez en cuando se destacan edificios representativos como la Torre Effiel, el Puente de Londres, etc. De esta forma, la atmósfera de combate de las batallas decae bastante, ya que parece que estemos volando sobre un tapete infantil. Tampoco se les puede premiar por la representación del suelo español, que si bien no regala la vista con algún que otro molino, los pueblos y ciudades, así como los campos, parecen más bien México que la Mancha o Navarra.
La representación de los aviones es bastante correcta, pero en cambio, las cabinas virtuales son bastante escasas. La vistas de la cabina virtual son inútiles, pues los instrumentos no están activos, y además las vistas no ayudan a solucionar una duda de posición. Una cabina virtual inútil totalmente, y esto es algo preocupante en aviones donde el campo de visibilidad de la carlinga era bastante restringido, debido a las múltiples estructuras metálicas que daban rigidez a las cabinas. Al final, es una tentación volar con el modo de pantalla completa, donde lo único que veremos de nuestro avión será el punto de tiro del colimador y todo el campo visual por delante. En cambio, las vistas externas son buenas, y podremos colocar la cámara donde queramos para disfrutar de las vistas de nuestro avión.

UN SUEÑO QUE SE QUEDÓ EN EL TINTERO

Este simulador nos había despertado una enorme curiosidad. Tanto la calidad de sus creadores, SSI, como el morbo de poder volar en España durante la Guerra Civil, nos había hecho acumular una serie de esperanzas, a cada cual más alentadora.
Lamentablemente, el resultado final nos lleva a poner los pies en el suelo, y despertar de un sueño inútil. Si queremos disfrutar de un buen simulador de combate de aviones de la Segunda Guerra Mundial, «Luftwaffe Commander» no es precisamente el ejemplo. Es más: no lo podemos considerar un simulador. Más bien es un buen arcade, con una altísima dosis de simulación, pero un arcade al fin y al cabo.
Al menos, si un día tenemos una urgencia de volar sobre Bilbao con un HE-51, «Luftwaffe Commander» satisfará nuestras apetencias, y nos hará pasar un rato divertido, porque volar siempre es divertido.

G. «Sharky» C.

Toda una **colección** de aviones

Uno de los detalles que más agradaran al aficionado de la aviación de la Segunda Guerra Mundial es la fascinante colección de aviones de la que podremos disfrutar. Más de cuarenta, aunque sólo podremos pilotar unos nueve, de los cuales casi todos son alemanes. Aun así, podremos pilotar aviones tan curiosos y excelentes como lo soviéticos I-16 –conocido en España como Chirri– o el P39Q. Además, también podremos disfrutar del Spitfire, o los Mustang americanos. Ahora bien, estos aviones sólo se podrán volar en las misiones sueltas. Las campañas son para disfrute de los aviones alemanes: cuatro versiones del BF109 –el avión más prolífico de los alemanes–, el ME262 –primer avión a reacción de la Historia– y el Heinkel 51 –biplano del principio de la contienda, aunque muy maniobrable–.
Pero además, tenemos los otros aviones que en algunos casos son ejemplos realmente curiosos de los "cacharros" que tomaron parte en la contienda. Dependiendo del escenario que elijamos, nos enfrentaremos a aviones belgas, como el Focker DXXI, o franceses, como el D520, incluso rusos de la más variada concepción, desde cazas (I-16, Mig-3, P-39...) hasta bombarderos. Evidentemente, en esta colección también se incluyen los bombarderos alemanes, desde el Heinkel 111 hasta el Dornier 17, el Bf110, etc. Un auténtico museo de aviones antiguos, bien representados, tanto en su forma, como en su camuflaje y decoración de insignias.

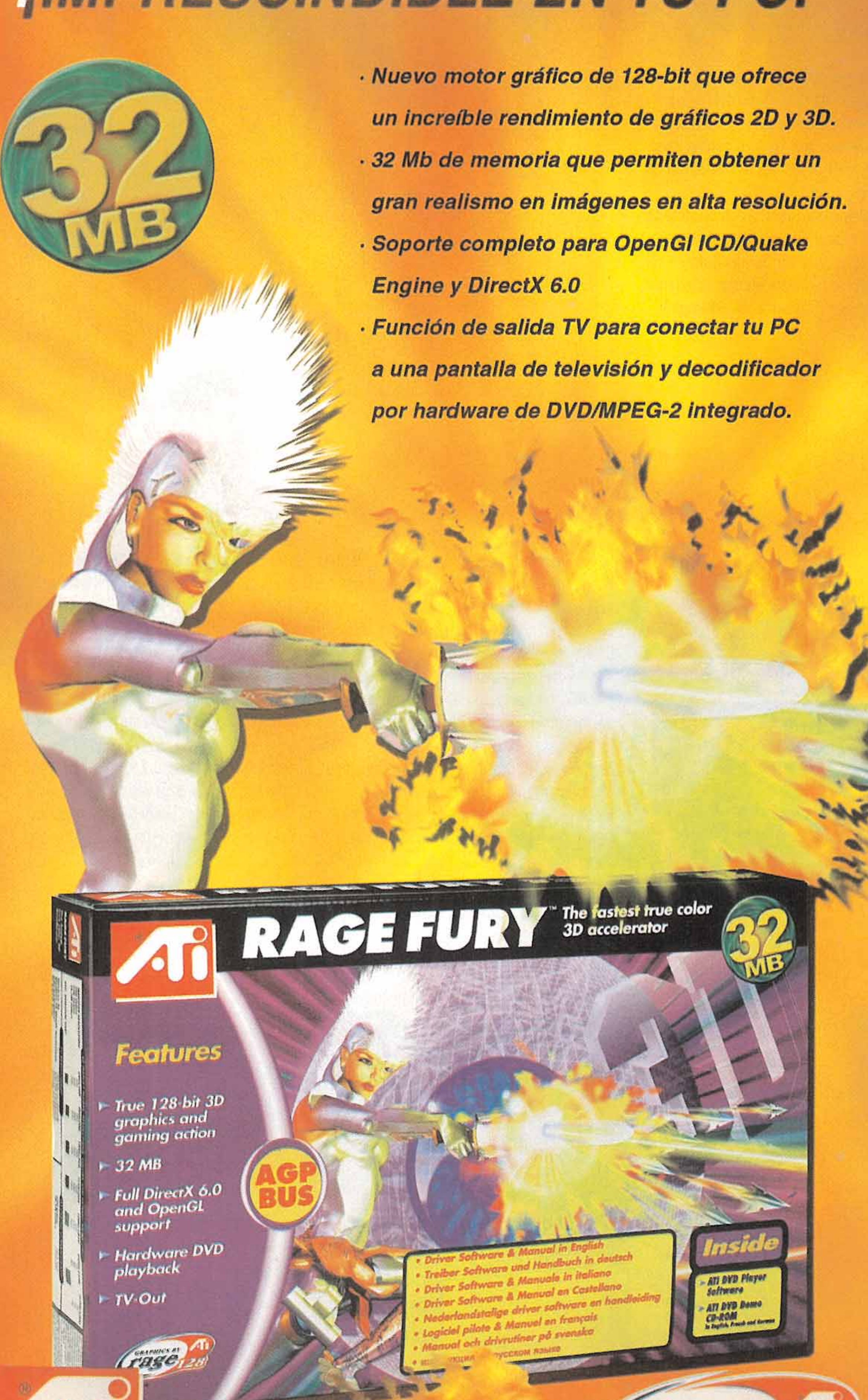
TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**75**

Volar sobre España, durante la Guerra Civil, es una tentación para comprar este simulador. Ni técnicamente, ni gráficamente, se ajusta a los tiempos actuales, siendo inferior en calidad a sus oponentes en el mercado. Los casi cuarenta aviones que tiene es su base de datos lo convierte en un delicioso museo informático.

puntuación total **70**

RAGE FURY

¡IMPRESCINDIBLE EN TU PC!



ATi

INCLUIDO IVA INCLUIDO

34.900 Ptas.

GRAPHICS BY rage 128

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆ 981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆ 981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆ 945 137 824

ALICANTE
- **Alicante**
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆ 965 143 998
  - C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆ 965 246 951
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆ 966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆ 965 467 959
- **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆ 965 397 997

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆ 950 260 643

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆ 985 343 719

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆ 971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆ 971 405 573

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆ 934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆ 934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆ 932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆ 934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆ 934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆ 938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆ 937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆ 937 136 116

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆ 947 222 717

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆ 956 337 962

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆ 957 486 600

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆ 972 224 729
- **Figueres** C/ Moreria, 10 ✆ 972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆ 972 601 665

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆ 958 266 954

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆ 943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆ 943 635 293

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆ 974 230 404

JAEN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆ 953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆ 941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de Gran Canaria**
  - C/ Presidente Alvear, 3 ✆ 928 234 651
  - C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆ 928 418 218

LEÓN
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆ 987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆ 917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆ 915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆ 913 782 222
  - C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆ 917 758 882
  - C/ Montera, 32 2º ✆ 915 224 979
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆ 918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆ 916 520 387
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆ 916 436 220
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆ 916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆ 916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆ 916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆ 917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆ 916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆ 952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆ 952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆ 968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆ 948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆ 986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆ 923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆ 922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆ 921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆ 954 675 223

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆ 963 804 237
  - C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆ 963 339 619
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆ 962 950 951

VALLADOLID
- **Valladolid**
  - C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆ 983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆ 944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆ 944 649 703

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono

902·17·18·19

pedidos por internet

www.centromail.es

Beloved

ACERCA DE LIBRES, ESCLAVOS Y REFUGIADOS

La película «Beloved» trata de la esclavitud, pero que nadie se llame a engaño: no tiene nada que ver con la tierna y sentimental visión de «La Cabaña del Tío Tom» y mucho menos con el televisivo «Raíces». Basada en una novela de la escritora Toni Morrison, sus personajes son seres de carne y hueso con emociones, contradicciones y personalidades complejas. Negros en Estados Unidos y en 1 873. Seres humanos con un pasado del que huir, la esclavitud, y un futuro incierto.

Con este argumento, la nueva película de Jonathan Demme se muestra equidistante de sus dos obras más conocidas : la bienintencionada «Philadelphia» y esa inquietante joya titulada «El Silencio de los Corderos». Está protagonizada por Oprah Winfrey –«El Color Púrpura»–, Danny Glover –conocido por la saga «Arma Letal», aunque su extensa filmografía incluya mejores películas–, Thandie Newton –«Entrevista con el Vampiro»– y Kimberly Elise –«Set it Off»–.





Mensaje en una Botella

UNA TIERNA HISTORIA DE AMOR

Los chicos y chicas que disfrutan con las tiernas historias de amor en el cine están de enhorabuena. «Mensaje en una Botella» les saciará durante una temporada y podrán dedicarse a sus actividades favoritas –las historias de amor en la vida real, sin ir más lejos–. El argumento no es original: mujer divorciada busca chico viudo y se encuentran gracias al mensaje de una botella lanzada por el mar contra la playa. El final es predecible, y el intermedio también.

Aunque no parece que las muy optimistas previsiones de taquilla se vayan a cumplir, posee los ingredientes justos para ser un éxito comercial: Luis Mandoki, un director experto en los asuntos del corazón cinematográfico –seguro que su «Cuando un Hombre Ama a una Mujer» acabó con las reservas de kleenex de medio mundo–; Paul Newman, un prota para atraer al público femenino más madurito; otro para el que aún no ha alcanzado la tercera edad, Kevin Costner; una chica, Robin Wright Penn, capaz de encandilar a cualquier hombre que haya dejado atrás la adolescencia; un guión basado en una novela de éxito que hubiera escrito Corin Tellado si viviera en USA; y una banda sonora que se ha alzado sin dificultad a los primeros puestos de las listas.

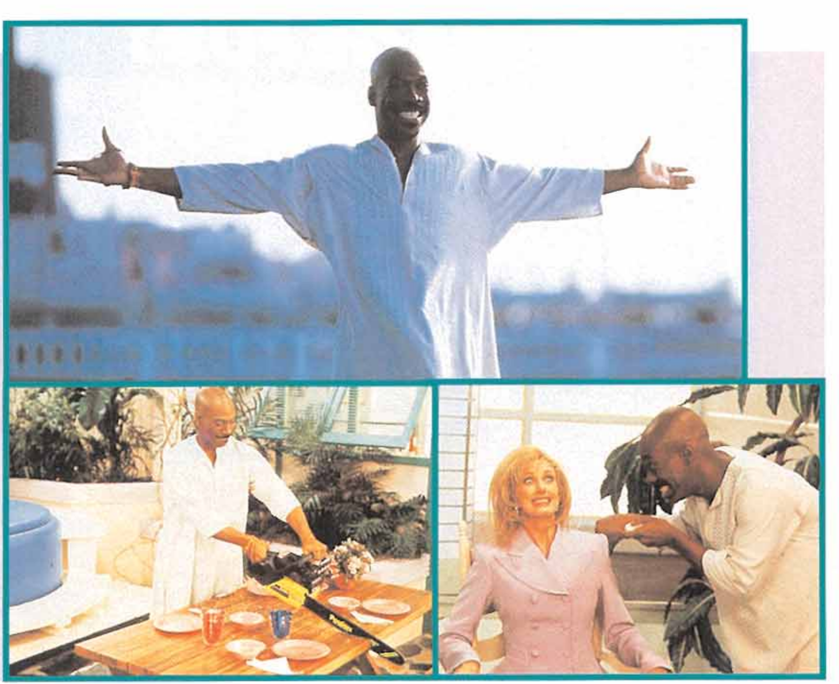
El Gurú (Una Incontrolable Tentación)

ATRACÓN DE EDDIE MURPHY

Un auténtico atracón de Eddie Murphy es «El Gurú» (Una Incontrolable Tentación)». Muecas, gracias, guiños, patochadas, verborrea, chistes, tics... hasta la borrachera, del actor de comedia negro norteamericano. Dicho de otra forma, sus incondicionales no pararán de reír ni durante la proyección ni varias horas después, cuando comenten las escenas ya vistas con los colegas; sus detractores sólo irán si les invita a la sala su peor enemigo, ni el más eficiente torturador de tu dictador favorito hubiera imaginado un suplicio mayor.

En «El Gurú» (Una Incontrolable Tentación)», Eddie Murphy se pone en la piel de un místico vagabundo que, como solución desesperada para levantar los índices de audiencia de una cadena de televisión, se convierte en presentador de un espacio de venta de productos.

Dirigida por Stephen Herek –«Critters», «101 Dámatas», «Los Tres Mosqueteros»–, esta fábula cómica sobre la caja boba cuenta, además del citado Murphy, con actores de la talla de Jeff Goldblum y Kelly Preston en papeles protagonistas.





Cookie's Fortune

LO QUE ESCONDE UNA TRANQUILA Y PEQUEÑA COMUNIDAD

La más reciente mirada cinematográfica del director Robert Altman se dirige a una pequeña comunidad estadounidense donde, aparentemente, la vida transcurre tranquila y sin grandes sobresaltos: amigos que se cuentan una y otra vez las mismas historias, hermanas muy unidas, una mujer que fuma en pipa, la importancia social de las comidas de Pascua, las tiendas y los bares... Un suicido en una comunidad, una casa, una familia, donde nadie se suicida por definición, abrirá una investigación criminal que pondrá en evidencia las grandes pasiones que esconde la superficie de un lugar aparentemente tan tranquilo como Cookie.

Para construir esta peculiar mezcla de melodrama y comedia suave, Robert Altman ha contado con Glenn Close, Julianne Moore, Liv Tyler, Chris O´Donnell, Charles S. Dutton y Patricia Neal para encarnar a los protagonistas principales. Todos ellos están muy en su papel.

Chucho

EL AMOR, ENTRE EL EXCESO Y LA IRONÍA

Casi todas las letras de «Tejido de Felicidad», el nuevo disco de Chucho, tienen al amor como protagonista. A partir de ahí, surge la extraordinaria capacidad de Fernando Alfaro para construir unas canciones pop siempre al límite, de emociones excesivas e ironía distante. Algo así como boleros en clave pop subversiva o como Alejandro Sanz haciendo de limón en el conocido anuncio de refrescos de la tele.

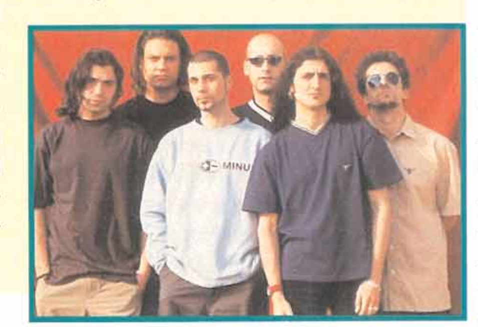
Para registrar este trabajo discográfico, el citado Fernando Alfaro ha contado con la ayuda en la producción de Kaki Arkarazo. Juntos han conseguido mantener el ambiente de guitarras tan característico en Chucho y esas melodías imposibles de tararear a la primera escucha pero que, tras dos tres, se agarran como lapas a las neuronas.

Sindicato del Crimen

NI UN MOMENTO DE RESPIRO

El más reciente álbum de Sindicato del Crimen, «Guetto Paradise», no ofrece ni un momento de respiro al oyente. Intenso, realista, provocador, brutal y apasionado –en música y letras– nadie conseguirá echarse una apacible siesta veraniega con estas once canciones sonando en el tocadiscos.

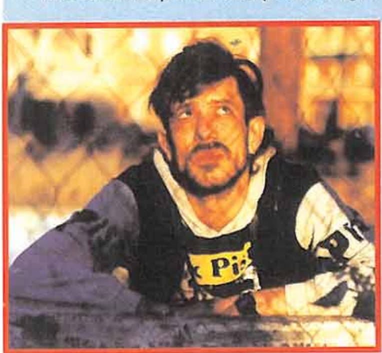
Formado en la actualidad por Kiki Tornado, Tony Tirado, Chuerno, Terry, Roberto Rodríguez y Miguel Moraleda, Sindicato del Crimen mezcla unas letras deudoras en su estilo del rap –su rima y métrica, el realismo, el fondo urbano, la agresividad–, con una música donde la electrónica, el sampler y las programaciones crean subyugantes ambientes industriales y bailables.



Manolo Kabezabolo

CONTINÚA LA LEYENDA

Continúa la leyenda de Manolo Kabezabolo –y de su banda, Y Los Ke se Van del Bolo–. Ya está en el mercado su última referencia discográfica, «Resina, Agua y Ajo», durante los próximos meses recorrerá el país de arriba a abajo para ofrecer sus conciertos, y ha participado con un pequeño papel en la película «Sharky Carmine». ¡Este chico es que no para! Su actitud le ha convertido en la referencia punk cada vez que un medio de comunicación español desea publicar algo sobre el tema –lo que, como el mismo Kabezabolo dice, le ha venido muy bien porque antes lo echaban de los bares y ahora le invitan a cerveza–. Como las rock-stars extranjeras sobre las que se publican libros, Manolo estuvo en un psiquiátrico, ha sufrido los rigores de la opresión de la censura y ha roto todo tipo de moldes –por ejemplo, posee el título oficioso de haber sido el rockero que más cintas de casete ha vendido en el mercadillo del Rastro madrileño–.



Dikers

ROCK AND ROLL A LOS VEINTE

Es inevitable. Dikers ha gozado de una publicidad extra gracias a que su líder, Iker, es el hijo de Alfredo Piedrafita, de Barricada. Haber nacido con el rock and roll metido en los genes tiene esa ventaja. Los inconvenientes vendrán después, cuando el muchacho haya contestado una y otra vez la misma pregunta a todos los periodistas que le entrevisten –ya se sabe que el gremio no destaca por su originalidad–.

Y, sin embargo, la música de Dikers, cuyo primer álbum se publica por estas fechas, no es deudora de Barricada: en todo caso de bandas más jóvenes como Offspring, o, rizando el rizo, de su primitiva actitud punk. Es lógico, papá y mamá caminan hacia los cuarenta y David, Iñaki, Roberto y el citado Iker –los cuatro de Dikers– bordean los veinte.

< BYTE Connection >

Desaparecido en combate

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

- "Aquí "madre-pájaro". Repito: "aquí madre-pájaro". ¡Contesta soldado! ¿O es que tienes la pantalla del monitor lleno de tomate y mozzarella de pizza italiana que no puedes distinguir las letras? ¡Estoy aquí chico! ¿Ves cómo se mueve el cursor con las letritas? Todo hacia adelante, ¡hasta el infinito y más allá! como diría mi amigo Buzz Lightyear. ¡Venga tío! Escribe algo en la pantalla, ya sabes... No es necesario que el teclado eche humo ni esas cosas. Esto no es una carrera al «Ridge Racer», sólo tienes que responder, aunque utilices únicamente cuatro malditas letras para decir: HOLA. ¿Vale chico? ¿Qué me dices?, ¿estás dormido o qué? Ya, ya veo. Quizá demasiada cerveza. Sí, eso debe ser. Has estado de "juerga-connection" con amigos y chicas y te has pasado con los "brebajes" ¿no? Y por eso no atinas ni con el teclado. Bueno ¡que no cunda el pánico! Tú siéntate despacio agarrando bien la silla ergonómica para no caerte, colócate frente al teclado y el monitor, levanta las manitas, y me escribes algo con letras bien grandotas y en castellano. ¿Listo? ¿Ok? Te has enterado ¿verdad? Y si no te apetece hoy escribir, conecta la cámara portátil y charlamos en plan ventana indiscreta viéndonos el careto ¿vale? ¡Caramba! Ni un caracter en el monitor, ni un mensaje de nadie, ni una maldita interferencia de vídeo. ¿Es que estáis todos borrachos o qué demonios pasa? A lo lejos escucho algo como un ruido de emisión distorsionado. ¿Es que alguien ha puesto la batidora "mini-pimer" en vez de conectar el módem? ¡Venga tíos, no fastidieis! Esto parece «Perdidos en el Espacio» capítulo trescientos".

- Aquí "skywalker" emitiendo sonido sin imagen. Mi madre me ha incautado la digi-cam –por eso de los estudios y las notas bajo-cero–, y ahora estoy transmitiendo con un pequeño micro conecado al "ampli" del equipo vía salida-auxiliar por la tarjeta de sonido del PC. ¿Hay alguien ahí fuera?

- "¡Oye skywalker! Me alegro de oírte. Soy "madre-pájaro", llevo un cuarto de hora intentando localizar a "soldado Ryan" sin conseguirlo. Ayer quedó en que me enviaría varios "antivirus caseros" y un esquema para hacerme un ala-delta con palos metálicos de fregona..., y no sé qué le habrá ocurrido, pero parece que se lo haya tragado el "cosmos informático". ¿Sabes tú algo?".



- Negativo "madre-pájaro". Acabo de conectarme y no he charlado antes con nadie. Bueno, tú eres el primero en aparecer... Lo de aparecer es un decir, pues sin el vídeo, esto está más oscuro que los calzoncillos de Darth Vader "que en gloria esté".

- "Déjate de chorradas "camina-cielos". Estoy realmente preocupado por "soldado Ryan". Siempre es puntual y casi nunca falla a una cita..."

- No sé "madre-pájaro". Puede que esté en una fiesta, o que se haya ligado a las cubanas del otro día con las que mantuvo una extensa y sustanciosa "charla-web". No se me ocurre otra cosa.

- "No me toques las narices "skywalker". Sabes como yo que "soldado Ryan" hubiese dejado algún rastro de haberse marchado de la "telaraña". Sería incapaz de dejar tirado a nadie... ya sabes, desde que en la "mili" perdió a su "gato mascota" en una trinchera durantes las maniobras, desde aquel entonces, tiene esa especie de "trauma" de apuntarlo todo en una libreta de cuadritos de las que usan los críos en el "cole", para no olvidarse de nada. ¡Es imposible! Hubiese dejado algun "private e-mail" como es su costumbre ante algún evento imprevisto o algo".

- Entonces no tengo ni idea de lo que puede haberle sucedido "madre-pájaro". Espera un segundo... ¡por los altavoces de mi equipo estoy captando una señal como si fuese el sonido de un pájaro carpintero picoteando una lata. Son señales continuas y repetidas con un constante repiqueteo, cambio.

- "Eso es "código morse" estúpido "camina-cielos". ¡Ejecuta rápido un programa traductor de sonidos. Tal vez "soldado Ryan" se encuentre en situación de grave peligro!".

- De acuerdo "madre-pájaro": Programa de traducción arrancando. Proceso de identificación de sonidos activándose. Transcripción "morse" en marcha en breves segundos. Te envío la señal simultánea ya traducida.

- "Gracias "skywalker"! Ya empiezan a aparecer en mi monitor los primeros códigos descifrados; empiezo a leer".

- "Aquí "soldado-Ryan" emitiendo S.O.S. EN CÓDIGO MORSE CON DOS CHAPAS DE METAL Y DOS TAPONES DE COCA-COLA CONECTADOS A LA RED TELEFÓNICA POR UN CABLE ELÉCTRICO. ME HAN ROBADO EN CASA Y NO HAN DEJADO NADA. NI UNA SOLA SILLA. LLAMEN AL 091 O EN SU CASO A LOS "HOMBRES DE HARRELSON". REPITE SOS POR ROBO. SALVAD AL "SOLDADO RYAN"..."

En la red siempre acechan las sorpresas... ¿verdad?

Rafael Rueda

HARDWARE



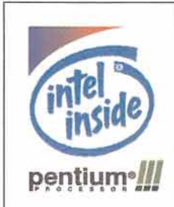












BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
T. gráfica 3D (4 Mb)
T. sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 15"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 90w Primax

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 333 MHz	119.900
Intel® Celeron™ 366 MHz	124.900
Intel® Celeron™ 400 MHz	129.900
Intel® Celeron™ 433 MHz	139.900



HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica 975 AGP 4 Mb y salida a TV
T. sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si Digital
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 90w Primax

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	149.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	164.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	199.900



POWER

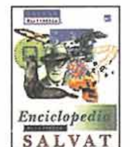
Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
T. gráfica Intel® i740 AGP 8 Mb
T. sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si Digital
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mecánico W95
Altavoces 160 w

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	184.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	234.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	239.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	279.900

[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE



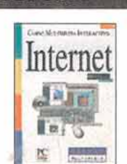


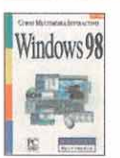












AMPLIACIONES

SOFTWARE	
Windows 98	**15.800**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000
DISCOS DUROS	
Línea BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	3.000
4,3 a 8,4 U-DMA2	7.000
Línea POWER	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	4.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	9.000
MEMORIA	
Línea BASIC	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	8.500
Línea HOME/POWER	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	14.000

TARJETAS DE SONIDO	
Línea BASIC/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	10.200
Línea POWER	
De Sound Blaster LIVE! Value a Sound Blaster LIVE!	15.000
TARJETAS GRÁFICAS	
Línea BASIC	
S3- Virge 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
Línea HOME	
975 AGP + TV a Intel 740 8Mb AGP	2.000
Línea POWER	
Intel 740 8Mb AGP a Intel Expres 8Mb AGP	6.000
Intel 740 8Mb AGP a 3D Blaster Banshee	13.000
Intel 740 8Mb AGP a Creative Riva TNT	19.000
Intel 740 8Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix	17.000

MONITOR	
Línea BASIC	
15" 0,28 BR NE a 15" LG-Goldstar 520si	5.000
15" 0,28 BR NE a 17" 0,28 BR NE	19.000
Línea HOME/POWER	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	55.000
TECLADO	
Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

PLACAS BASE



INTEL BIMINI 440ZX	20.990
INTEL MUAI/MURCIA 440EX	29.990
INTEL SEATTLE/SEVILLA BX 2	29.990
AOPEN AX59 Pro Socket 7	14.990
ASUS P2B	26.990
CHAINTECH 6BTM (i440-BX)	22.790

MEMORIAS



8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	5.990
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	7.490
64 Mb SDRAM 100 MHz	15.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	29.990

DISCOS DUROS



4.3 Gb. IDE U-DMA2	22.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	25.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	29.990
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	25.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	29.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	34.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	39.990

MONITORES



14" 420si LG-Goldstar (Dig.)	23.990
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	29.990
17" 77si LG-Goldstar (Dig.)	59.990
15" SM 500s Samsung	34.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	58.990
15" 100est Sony	59.990
17" 200est Sony	84.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	99.990

TARJETAS GRÁFICAS

i740 SPEEDY AGP 8 Mb	6.990
975 AGP 4 Mb + TV	4.990
S3-VIRGE-DX 4 Mb	3.890
MONSTER 3Dfx II 12 Mb	25.990
CREATIVE 12 Mb + Juegos	19.990
MAXI G. VOODOO² 12 Mb	22.990
MAXI VOODOO² P. PACK	31.990
3D B. BANSHEE 16 Mb.	19.990
M. G. PHOENIX 16 Mb	23.990
MONSTER FUSION 16 Mb.	24.990

SONIDO



S. B. 64 PCI (OEM)	4.790
SOUND BLASTER 128 PCI	10.990
S.B. LIVE! VALUE PCI (OEM)	14.990
SOUND BLASTER LIVE!	29.990
MAXI STUDIO ISIS	58.990
PRIMAX 90w. Mediastorm	2.500
PRIMAX 120w.	4.990
PRIMAX 240w.	6.990
PRIMAX 300w.	8.990
PRIMAX Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN



Creative 2x2x24 IDE	43.990
Best Buy 2x2x24 IDE	45.990
PHILIPS 3620 2x2x6 IDE int.	47.990
Traxdata 2x2x6 IDE PLUS	41.990
Traxdata 2x2x6 Paralelo	57.990
HP 8100i IDE	56.990
Sony 4x2x24 IDE	60.990
CD-R BULK 74´	195
CD-R BULK 80´	390

CD ROM / DVD ROM



CD ROM

40x IDE (OEM)	8.290
40x IDE LG Goldstar	9.490
40x IDE Philips (OEM)	10.490

DVD ROM

CREATIVE ENCORE Dxr3 5x	42.990
Kit BEST BUY 4x24	43.990
Kit VENTURE 4x24+Space Jam	44.990

ESCANERS



Primax C. DIRECT (9600)	8.990
Primax C. D-600 (19200)	12.990
Primax C. DIRECT (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax PROFI	29.900
BEST BUY 12000 D + Diapo.	24.990

VIDEO / TV



EASY TV	13.990
MIROMEDIA PCTV	16.990
TV CAPTURE (AVERMEDIA)	14.990
TV PHONE 98 (AVERMEDIA)	20.990
VIDEO HIGHWAY XTREME	20.990
WEBCAM II CREATIVE	14.490
KIT Videoc. V200 BEST BUY	19.990

MODEMS



BEST BUY Easy Comm 33-E	7.490
BEST BUY Easy Comm 56-E	13.990
BEST BUY Easy Comm 56-I	10.990
SUPRA 56i PRO (PCI)	9.490
SUPRA 56e PRO	14.990
US-ROBOTICS 33.6 Winm.	15.990
US-ROBOTICS 56k Faxmodem	19.990
US-ROBOTICS 33.6e Flash	21.990
US-ROBOTICS 56k M. Plus	24.990

IMPRESORAS



STYLUS 440 Color	22.990
STYLUS 640 Color	31.990
STYLUS Photo 700	35.990
STYLUS 740 Color	43.990
STYLUS Photo 750	49.990
DESKJET 420	19.990
DESKJET 695C	27.990
DESKJET 720C	42.990



Por la compra de una de estas impresoras, **GRATIS** la Enciclopedia Multimedia SALVAT ´98

CONTROL PADS



Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Interact PC Powerpad Pro	3.990
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Logitech Wingman Gamepad	5.900
T-Leader 3D	5.090
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Firestorm Ultrastriker	4.990
Gravis Blackhawk	6.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman Extreme Dig.	8.590
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster F-16 FLCS	24.990
Thrustmaster Fragmaster	15.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES

Acces Line Race Leader Force F.	19.990
Interact V3 Racing Wheel	11.990
Interact V4 FX Racing Wheel	25.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula	19.900
Logitech Wingman Formula Force	36.900
Thrustmaster Force GT	39.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: SALÓN DE BELLEZA



EL CUERPO HUMANO 2.0



ENCARTA ´99 ATLAS MUNDIAL



ENCARTA ´99 ENCICLOPEDIA



ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS ´99



ENC. MULTIMEDIA SALVAT ´99

SALVAT 10.900

ESPAÑA EN CD-ROM



LEGO LOCO



KIT INTERNET MERIDIAN



3 MESES COMPLETO 4.990

ANUAL COMPLETO 14.990

MONEY ´99

Money 7.495

MOVING PUZZLE: VIDA SALVAJE



PANDA ANTIVIRUS HOME



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO

Talk to Me 9.990 Inglés

TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO



VIA VOICE ´98 HOME



WINDOWS ´98 (ACTUALIZACIÓN)



JUEGOS



www.centromail.es

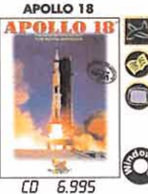
NOVEDADES

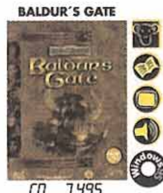
AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA


CD 4.895

APACHE HAVOC

CD 2.995

APOLLO 18

CD 6.995

BALDUR'S GATE

CD 7.495

CAESAR III

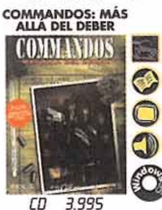
CD 6.795

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

CD 7.495

COMMAND & CONQUER ULTIMATUM

CD 6.795

COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER

CD 3.995

EUROPEAN AIR WAR

CD 7.495

F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS

CD 2.995

FALCON 4.0

CD 7.995

FIFA '99
CD 5.795

GET MEDIEVAL

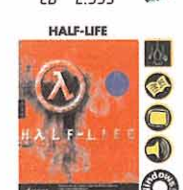
CD 2.995

GRAND TOURING

CD 2.995

GRIM FANDANGO

CD 6.795

HALF-LIFE

CD 6.795

HEAVY GEAR II

CD CONS.

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

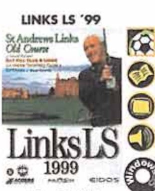
CD CONS.

HUGO RIO SALVAJE

CD 5.995

KING'S QUEST VIII: MÁSCARA DE ETERNIDAD

CD 6.795

LINKS LS '99

CD 7.495

LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA

CD 5.795
486, 8Mb SVGA

MOTO RACER 2

CD 6.795

NBA LIVE '99

CD 5.795

PACK MULTIACTION '99

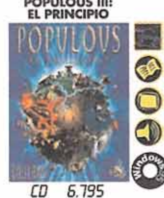
CD 2.995

PACK MULTISPORTS '99

CD 2.995

PC FUTBOL 7.0

CD 2.995

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

CD 6.795

PRO PILOT '99

CD 6.795

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

CD 5.795

RAGE OF IMAGES

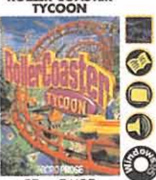
CD 2.995

RAINBOW SIX

CD 7.495

RETURN TO KRONDOR

CD 5.795

ROLLER COASTER TYCOON

CD 7.495

SCOTLAND YARD

CD 7.450

SETTLERS III

CD 7.450

SHOGO

CD 2.995

SILVER


CD 6.795

SIM CITY 3000

CD 6.795

SOUTH PARK

CD 7.495

SPORTS CAR GT

CD CONS.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D

CD 6.795

STARCRAFT

CD 6.495

STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET

CD 3.995

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

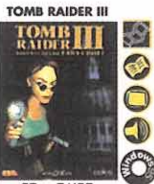
CD 5.795

TANK RACER

CD 4.895

TOCA TOURING CARS CHAMPIONSHIP 2

CD 7.495

TOMB RAIDER III

CD 7.495

TOP GUN 2: HORNET'S NEST

CD 7.495

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

CD 7.495

VIVA FOOTBALL

CD 4.895

WARCRAFT II EDICIÓN LIMITADA

CD 4.975

WORMS ARMAGEDDON

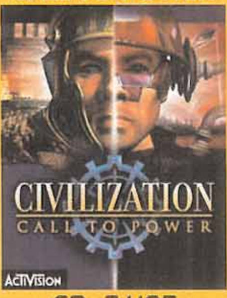
CD 6.795

WWII FIGHTERS

CD 7.495

RECOMENDADOS

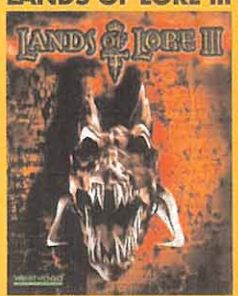
CIVILIZATION II: CALL TO POWER



CD 7.495

Construye un imperio que abarca desde los primeros comienzos hasta el año 3000. Manda, defiende, conquista y despliega más de 65 unidades. Diseña tácticas y estrategias. Gobierna con sabiduría.

LANDS OF LORE III



CD 6.795

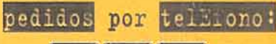
Adopta la identidad de Cooper y armado con tu espada y tu libro de hechizos recupera el alma que te han arrebatado las fuerzas del Averno. Más de 60 armas y 100 objetos mágicos en 6 mundos 3D.

RESIDENT EVIL 2



CD 6.495

Primero fue el desastre en la mansión. Umbrella Corp. desarrolló el T-Virus, destinado al armamento biológico. Ahora es la peor pesadilla. Un nuevo virus se extiende sin control. Toda la ciudad está infectada. ¿Podrás sobrevivir al horror?



pedidos por teléfono:


902 17 18 19


MANUAL ESPAÑOL


PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

MANUAL INGLES


PANTALLA INGLES

VOCES INGLES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

JUEGOS
OFERTAS



RECOMENDADOS

FLIGHT SIMULATOR CLASSIC



CD 3.990

La simulación de vuelo más realista para PC. Más fácil de usar que nunca, permite un rápido aprendizaje de las técnicas de vuelo. Incorpora 2 aviones nuevos con un total de 6.

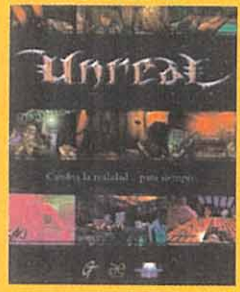
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES



CD 2.995

Lidera cualquiera de los 10 reinos emergentes hacia la gloria. La nueva versión Ancient Adversaries mejora el original y aporta mayor jugabilidad.

UNREAL



CD 3.995

Tu nave se ha estrellado en un planeta desconocido. Despiertas y estás encerrado en una prisión. Sobrevive a laberintos, retos y misterios que te acechan en este mundo irreal.

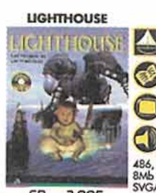
pedidos por teléfono:




902 17 18 19



























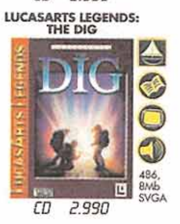


















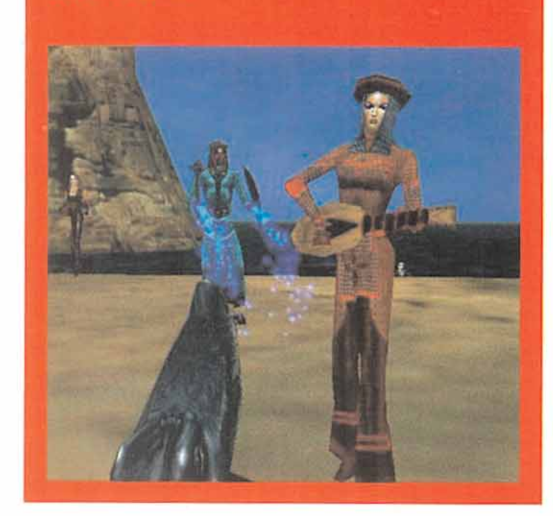


ABE'S ODDYSEE		CD 2.990
AGE OF EMPIRES		CD 4.895
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
BLADE RUNNER		CD 2.995
BLOOD	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
BROKEN SWORD II		CD 2.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CARMAGEDDON		CD 2.990
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
CONSTRUCTOR	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
DARK COLONY		CD 1.995
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
DREAMS	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
HEXEN II		CD 2.995
HUNTER HUNTED		CD 2.495
IGNITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
IN THE 1st DEGREE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
INCUBATION		CD 2.995
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 2.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: THE DIG	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
MASTER OF ORION 2	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
MDK	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
MYST		CD 2.990
NASCAR RACING 2	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
OUTPOST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
PACIFIC GENERAL		CD 2.995
PACK COMPILATION DOOM/QUAKE	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
PHANTASMAGORIA II		CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
POWER CHESS	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	CD 3.495
REDLINE RACER		CD 4.995
RESIDENT EVIL		CD 2.990
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
SCREAMER RALLY	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.990
STAR TREK GENERATIONS		CD 1.995
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II		CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR		CD 3.990
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT, 8Mb SVGA	CD 3.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
TOTAL ANNIHILATION		CD 2.990
TUROK		CD 2.990
VERSALLES		CD 2.995
XENOCRACY		CD 3.995

 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTE
 LUCHA
  JUEGOS DE MESA
 PACKS
  PLATAFORMAS
  ROL
  ARCADE
  SIMULADORES
 VIDEO AVENTURA
  ESTRATEGIA

Formidable

... La aceptación que está teniendo «Everquest» de Sony, el nuevo juego masivo on line, que viene dispuesto a plantarle cara al ya consolidado «Ultima Online». Amparándose en su superior tecnología y en una conexión casi tan rápida como la del juego de Origin, ha sido capaz de reunir miles de adeptos en los pocos días que lleva a la venta. Esperemos que los beneficios que consiga la compañía sean lo suficientemente elevados como para que construya en un futuro cercano una red de servidores que nos permita jugar a los usuarios europeos de una manera razonable y sin muchos parones en la llegada de la información.



Meterse en camisas de once varas


Videojuegos
JEDI KNIGHT
Jedi Knight (Dark Forces II + Mysteries of the Sight III)
Dos CD para un juego de estrategia centrado en los avatares de los Caballeros Jedi.
Electronic Arts. 8.990 ptas.

En una revista de cuyo nombre no queremos acordarnos, pero que se centra en la televisión y luego trata temas de interés general de manera escueta, amén de algunos cotilleos de famosos, encontramos en la última página el "comentario", por así decirlo, de «Mysteries of the Sith», la ampliación de «Jedi Knight». Habitualmente no comentamos este tipo de cosas pero nos ha sorprendido que en tres escuetas líneas se cometan tantos fallos. Esto es literalmente lo que viene escrito: "Jedi Knight (Dark Forces II + Mysteries of the Sight III) Dos CD para un juego de estrategia centrado en los avatares de los Caballeros Jedi."

Señores, ni es Sight, ni es la tercera parte de nada, ni es un juego de estrategia, más bien es un frenético arcade con toques de aventura. Todo el mundo está en su derecho de publicar lo que quiera, pero lo mínimo es que la información sea lo suficientemente seria como correponde a una industria tan importante como la que gira en torno a los videojuegos, más que nada para no confundir al personal, que ya de por sí está bastante liado.

Matar al mensajero

Parece ser que el comentario aparecido hace un par de meses, en el número 50 de Micromanía, en estas mismas páginas, en la sección "¿Qué he hecho yo para merecer esto?", ha causado estragos (¿?). Aunque no entendamos muy bien la razón, el servicio técnico de Guillemot, que ha decidido que la mejor defensa es un buen ataque, ha remitido a la redacción la nota que, a continuación, transcribimos literalmente:

"Habla el Servicio técnico de Guillemot:

El motivo de la presente es contestar a un comentario aparecido en su revista Micromanía, en el apartado El Sector Crítico, ante el problema planteado por uno de los lectores con una tarjeta gráfica.

Ante todo, debo decir que la opinión que refleja el comentarista al final del artículo, nos parece del todo subjetiva, puesto que en ningún momento ningún miembro de Micromanía se ha puesto en contacto con nosotros para contrastar dicha información. ¿Cómo es posible, por tanto, que de un sólo caso se forme un estado opinión sin ni siquiera saber si hay otros casos, que quizás incluso ya hayan sido resueltos?

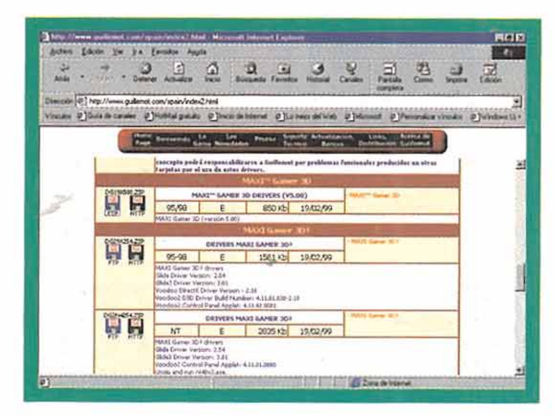
Sólo como información, para la tarjeta que se comenta en el artículo, ya existe en nuestra página web la versión 5.0 de los drivers. Además, en nuestro servicio técnico casos como estos han sido solucionados con anterioridad. También queremos reflejar que en el artículo el usuario no hace referencia de haber consultado a nuestro servicio técnico, ni por teléfono (al 902 11 80 36 de 9:00 a 13:30 horas y de 15 a 18:30 horas), ni por medio de nuestra cuenta de correo electrónico (soporte@guillemot-sa.es).

Ya para terminar, decir que la opinión reflejada en el artículo por el autor es totalmente inaceptable, pues da la imagen de que nuestra empresa no se preocupa por los usuarios finales, cosa creemos que es totalmente falsa. ¿Se ha preocupado el autor en saber si hay usuarios satisfechos? Por poner un ejemplo, nuestra empresa facilita los drivers, manuales, cables de cualquiera de nuestros productos (siempre que se haya mandado la tarjeta de garantía del producto) y sin coste adicional para el cliente.

Atentamente, Servicio Técnico de Guillemot"

Micromanía, ante esta nota, quiere hacer uso del derecho de réplica, al igual que Guillemot ha ejercido el suyo.

Aunque, efectivamente, hay opiniones para todos los gustos, Micromanía reconoce que puede haber opinado equivocadamente sobre el problema sufrido por aquel usuario, acerca de los drivers de su Maxi Gamer Phoenix, por lo que nos disculpamos con Guillemot por el posible daño causado a su imagen. Sin embargo, y aún respetando la opinión de Guillemot, Micromanía no la comparte en absoluto. Ningún redactor de Micromanía se puso en contacto con Guillemot, puesto que el problema al que hacía referencia el lector –la no disponibilidad de drivers actualizados en la página web de Guillemot, en una fecha determinada–, estaba absolutamente claro, y en el momento en que este lector consultó dicha página (posiblemente, y como mínimo, un mes y medio antes de la publicación de su queja), esa actualización no existía –dato que, por otro lado, no desmiente Guillemot, afirmando textualmente que "YA EXISTE en nuestra página web versión 5.0 de los drivers", en lugar de "YA EXISTÍA..."–.



Micromanía no tiene derecho a tergiversar ni censurar la opinión de un lector en un foro abierto. La coletilla final, marcada por la redacción de Micromanía, simplemente fue considerada entre nosotros como un "tirón de orejas" a la compañía en cuestión, por lo que creemos desproporcionada la respuesta de Guillemot. Parece que lo que realmente ha molestado al servicio técnico de Guillemot es la opinión propia del lector –con todo el derecho del mundo a sentirse molestos–, pero en su lugar han optado por la vía fácil de tomar a Micromanía como cabeza de turco por dar a sus lectores la oportunidad de expresarse, haciendo suya la máxima de "matar al mensajero", ante la llegada de nuevas desagradables.

Es muy posible, puestos a elucubrar, que aquel lector tuviera problemas con su tarjeta, por errores en su configuración, por ejemplo –algo que no tiene demasiado sentido puesto que afirma que con otros drivers, la tarjeta le funcionaba perfectamente–. Es posible que se pueda interpretar que la tarjeta no tiene la calidad suficiente –algo impensable, y que en ningún momento se deja entrever, por ningún lado–. Micromanía no duda que el servicio técnico de Guillemot preste puntual y cumplido servicio a todos sus usuarios registrados, y que estos estén enormemente satisfechos, facilitándoles drivers, cables, solucionándoles problemas y, además, muy bien, por cierto. Pero si un usuario en concreto no quiere, no puede, no desea o no se ha percatado de que puede contactar con Guillemot por vías alternativas –teléfono, email, etc.– y simplemente expresa su queja –en un tono más o menos agrio, en lo que Micromanía no interviene en modo alguno– ante la inexistencia de una actualización concreta, en un lugar concreto, en el que debería estar, lo único que podemos hacer es recoger esa queja, y dar una ligera advertencia a la compañía en cuestión, sobre el retraso en la actualización de su página web. Puesto que de la nota de Guillemot se desprende que esos drivers podían haberse facilitado en esa fecha y mediante un disquete, un correo electrónico o algún otro medio alternativo, al lector en cuestión, nos sorprende aún más que la susodicha actualización no estuviera disponible ya entonces en la página web que, al fin y al cabo, era la única queja que se recogió en aquellas páginas.

La Redacción

Lamentable

... El impresionante despliegue del que la piratería puede beneficiarse, extendiendo sus tentáculos por todos los lugares, para ofrecer, poco después, a través de Internet las copias más sorprendentes. No es sólo que se trate de juegos gratis, sino que a menudo sus links pueden ser utilizados como anzuelos para publicidad de dudosa legalidad y para ello, aquellos que se dedican a estas prácticas no dudan en incluir programas de reciente aparición. No damos crédito a lo que vemos ¿cómo es posible que puedan piratearse juegos, que apenas han empezado a comercializarse, con total impunidad? Cuando se darán cuenta que hacen un daño irreparable a un sector que está en plena expansión.

gotas ácidas



Ya comienzan a aparecer comentarios acerca de Dreamcast y, por otra parte, la polémica sobre el precio de los juegos que continúa dando mucho de qué hablar, han sido las tónicas más constantes de un mes movidito dentro de los forums de Micromanía On Line.

El precio de un ¿original?

KrUsty

Éste no es un tema nuevo, se trata de denunciar otra vez, el abusivo precio de los juegos en nuestro país. La prueba evidente de que las distribuidoras nos chupan la sangre, o lo intentan, es que un juego tan alucinante como «Apache Havoc» de Razorworks para Empire y distribuido por Dinamic Multimedia en España, sólo cuesta 3.000 ptas. Seguro que se ha vendido de maravilla y que han ganado dinero. Basta ya de hablar de piratería; no dejan más remedio al pobre usuario que quiere utilizar su máquina, ordenata o consola. Desde aquí incito a la denuncia del abuso de las distribuidoras, porque sino el original será especie en extinción y sólo por su culpa.

Sega y sus prisas

Rkad

Que Dreamcast es una gran máquina, no hay duda, pero ni la mejor máquina del mundo es capaz de superar una mala planificación. ¿Por qué Sega insiste en sacar una máquina y acompañarla de juegos que podían haber dado mucho mas de sí con tiempo suficiente? Y no hablo de juegos cualquiera, hablo de «Sonic», de «Virtual Fighter 3» y de «Sega Rally 2», tres sagas que han marcado un antes y un después en la historia de Sega, y ellos no son capaces de esperar a que esos juegos queden perfectos. Parece ser que tenían que sacarlos en el momento y se han quedado simplemente en juegos buenos, perdiendo así una oportunidad de romper con el pasado y demostrar que las cosas van a funcionar bien. Viendo esto y después de "admirar" algunas "obras maestras" como «Godzilla» (no se lo regalaría ni a mi peor enemigo) a uno se le quitan las ganas de apostar más por esta compañía, pero supongo que es cuestión de fe.

humor

por Ventura y nieto



Lo mejor del mes

A comienzos del mes de abril tuvimos la suerte y la dicha de recibir la visita el equipo de programación de «Outcast» en nuestra redacción, donde nos enseñaron el juego prácticamente finalizado. Os podemos asegurar que es uno de los juegos más impresionantes que hemos podido ver en muchos meses, máxime porque a pesar de no utilizar hardware acelerador 3D, tiene una calidad gráfica fuera de toda duda, sin hablar de la jugabilidad, sonido y diversión que será capaz de transmitir al usuario.

Hace 10 años...



El número 14 de la segunda época significó un fuerte empuje para Dinamic, pues en el interior pudimos ver los juegos «After the War» uno de los arcades más divertidos de todos los tiempos y la noticia acerca del contrato que firmó Michel para darle nombre a un juego de fútbol. Aparte, el fantástico juego de Psygnosis «Obliterator», que seguía los esquemas de otros títulos de la compañía ocupaba nuestras páginas centrales, así como «Stormlord» o los comienzos de lo que sería en un futuro el género de la aventura.

¿Qué... pasa con el juego «Mr. Tiny» de Hammer Technologies que en la página web de Island Dream aparece con el título de «Mr. K.Put»?

¿Cuál... será el futuro de Voodoo 3, ahora que se conocen fuertes adversarios como la TNT 2 y Matrox G-400?

¿Cuánto... tardará una compañía en realizar un simulador de vuelo con la tragedia de Kosovo como escenario?

¿Por qué... Dinamic no prepara, como quieren los aventureros, la segunda parte de «Hollywood Monsters»?

EL SECTOR CRITICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

GANADORES DEL CONCURSO EXTREME G2

Las siguientes personas han sido las afortunadas ganadoras de un juego «Extreme G2» para PC: **Mario Carrillo Fuentes. Jaén / Francisco Garrido Garrido. Tarragona / Joan López Fernández. Tarragona / Guillem Sans Solsona. Barcelona / Soledad Montalbán Campoy. Murcia / Marcos Fernández Lora. Asturias / Alejandro Muñoz Odero. Cádiz / Manuel Villafanes Lozano. Badajoz / Roberto Martín Fernández. Zaragoza / Ismael Góngora Domínguez. Sevilla**

Y los siguientes has resultado ser los ganadores de un reloj y un juego para PC de «Extreme G2»: **Luis Cazaña Romero-Amor. Valladolid / Carlos Fernández Catalina. Cantabria / José Antonio Martín Martín. Salamanca / José Ricardo López Delgado. Murcia /Jesús González Alonso. León / Juan Manuel Cortés Pedrazuela. Madrid / Alvaro Postigo García. Málaga / Oscar Moreira Santo Tomás. León / Miguel Ángel Delgado Martínez. Barcelona / Daniel Moreno Justicia. Barcelona**

Problemas con la actualización de PC FÚTBOL 7 incluida en el número 51 de MICROMANÍA

Una vez más tenemos que pedir disculpas por el hecho de que uno de los programas que hemos incluido en nuestro CD no funcione correctamente. En este caso se trata de la actualización de «PC Fútbol 7», programa extraordinariamente popular, que ha provocado una auténtica avalancha de llamadas telefónicas y e-mails en nuestra redacción.

El programa funciona, pero reconocemos que no se indicó suficientemente cómo hacerlo funcionar y tampoco se dieron explicaciones de por qué esto es así y no de otra manera. Tratemos ahora, una vez pedidas las disculpas, de poner un cierto orden en todo este caos.

La actualización preparada por Dinamic Multimedia funciona sobre la base de SUSTITUIR (de hecho, así lo hacen todas las actualizaciones) buena parte de los ficheros que constituyen «PC Fútbol 7» por otros que, en parte reparan y en parte mejoran, algunas de las funcionalidades del programa. Como es imposible sobreescribir los datos que se encuentran en un CD-ROM, esto nos lleva a que, para actualizar «PC Fútbol 7», es imprescindible que TODAS las partes que van a actualizarse se hallen instaladas en disco duro. Es decir, las personas que eligieron, en el momento de la instalación de «PC Fútbol 7», que determinados ficheros NO se instalaran en disco duro (por ejemplo, las animaciones), NO podrán actualizarse a menos que vuelvan a instalar el PCFUTBOL 7 original y marquen, dentro de las casillas que se ofrecen como instalaciones opcionales, la denominada "Animaciones del Simulador" (323 MB en total).

Otras circunstancias adicionales han contribuido a que se produjera este error. El parche original no estaba diseñado para ser ejecutado desde cualquier directorio del CD-ROM y funcionaba, sin embargo, perfectamente desde el directorio raíz del disco duro. Al pasar los ficheros al CD-ROM para su duplicación en la revista, el programa dejó de funcionar, pero no se percibió este hecho en las pruebas finales porque, aún funcionando correctamente, el proceso de actualización resulta extraordinariamente lento, con el agravante de que cuando no funciona, no lo hace con ningún mensaje de tipo "Error","Imposible Actualizar", etc., sino que, simplemente, no realiza la actualización y la apariencia del programa es que lo está haciendo y que es una cuestión de tiempo. Esto fue interpretado por nuestro testeadores como una consecuencia de la menor velocidad de acceso del CD-ROM en comparación con las pruebas realizadas anteriormente desde disco duro y se dio por buena una actualización que en realidad no se había producido.

Resumen de las dos soluciones posibles:

Solución 1

Ventaja: No hay que bajar ficheros de Internet. Puede hacerse con los programas ya publicados.

Inconveniente: Requiere un espacio adicional en disco duro (que luego se recupera) de 81.6 MB.

Procedimiento: Realizar instalación mínima de «PC Fútbol 7», junto con el módulo "Animaciones del Simulador" (323 MB en total). Copiar los tres archivos del directorio Pcfutbol del CD-ROM del número 51 de Micromanía al directorio raíz del disco duro: "Patch.exe", "patchw32.dll" y "pcf71.rtp" (81.6 MB en total). Ejecutar el archivo "patch.exe". Tras la actualización, eliminar los tres archivos copiados inicialmente. La instalación con la actualización ocupa 404 MB en total.

Solución 2

Ventaja: No hay que copiar y luego borrar los ficheros desde el CD-ROM ni se necesita disponer de 81.6 MB adicionales de espacio en disco duro.

Inconvenniente: Hay que bajarse de Internet un pequeño programa.

Procedimiento: Realizar instalación mínima de «PC Fútbol 7», junto con el módulo "Animaciones del Simulador" (323 MB en total). Ejecutar el archivo PATCH.EXE, descargable de las páginas de Micromanía Online (http://www.hobbypress.es/MICROMANIA/pcf7sol.html) con el CD-ROM de Micromanía 51 en el lector de CD-ROM. La instalación con la actualización ocupa 404 MB en total.

También en Micromanía 52

Reiteramos nuestras disculpas una vez más y, en cualquier caso, en el CD que publicamos junto con este número volvemos a publicar una nueva actualización que soluciona los problemas de «PC Futbol 7» original, e incorpora mejoras que optimizan el motor de Inteligencia Artificial del programa.

¿TE PERDISTE ALGÚN NÚMERO?



46. (650 Ptas) Heretic II
• Reah (Patas Arriba) • Maxi Gamer Phoenix (Informe) • Need for Speed III (Megajuego) + CD-ROM Demos + Libro de Trucos 8 + Suplemento Art Futura



47. (795 Ptas) ODDWORLD
• Might & Magic VI (Patas Arriba)
• Los mejores juegos del 98 (Reportaje)
• Sin (Megajuego) + CD-ROM «Demos»
+ CD-ROM «Más Allá de los Sueños»



48. (795 Ptas) KING´S QUEST
• Populous (Patas Arriba) • The Legend of Zelda (Megajuego) + CD-ROM «Demos» + CD-ROM «Dinamic 99» + Suplemento Guías de Estrategia + Agenda Videojuego



49. (650 Ptas) APACHE HAVOC
• The X Files (Patas Arriba) • Falcon 4.0 (escuela de Pilotos) • Pyro Studios (Exclusiva) • Sanitarium (Megajuego) + CD-ROM «Demos»



50. (650 Ptas) SUPERBIKE
• Railroad Tycon II (Patas Arriba) • 3Dfx Woodoo 3 (Avance Especial) • Rage Software (Informe) + CD-ROM «Demos» + Suplemento de Soluciones «Juegos de Aventura»

Para hacer tu pedido llamanos a los teléfonos: 91 **654 84 19**; 91 **654 72 18** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 91 654 58 72, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

¡PÍDELOS AHORA!

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

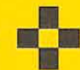
12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y ademas


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO